
POCKET GAMER
电子天下
掌机迷
零售价5.80元
2007年11期 Vol.81
三大连载
口袋妖怪之父的故事
洛克人周年纪念
野村哲也的世界
特稿
掌机游戏的次世代文化
星神HOSHIGAMI
探侦小泽里奈2
结界师 乌森妖奇谈
死神 炽热之魂4
速度与激情/最终幻想战略版
桃太郎电铁 日本东京
加勒比海盗 世界尽头
热门新作一锅端
最终幻想·纷争
最终幻想战略版A2
勇者斗恶龙9
股票商人 瞬
ISSN 1672-8866
11
9 771672 886049



赠
正负电兔特典笔袋
红黄两款随机一款
可爱又实用的正负电兔笔袋，可以装学习用品以及一些小装饰，随身携带流行又方便，共两款图案，都值得你收藏喔！
奖
口袋妖怪激爽夏日冰杯＆
口袋限定毛巾手帕五件套
日本原装限定产品，为你在夏日到来之即奉上最实用最独特的超豪华礼品！冰杯及五件套毛巾 各提供五套，快填写回函卡来得到精彩礼品吧！
赠
口袋迷圆珠
笔二选一
口袋迷读者量身订做的超可爱圆珠笔，蓝黄两款随机赠送，口袋迷独享赠送！
口袋迷
POKÉMON FAN 8
赠
口袋迷影音宝藏
本期再度收录最新口袋动画，最新电影段落连载继续，更多超值内容随碟附送！
超值定价
18元
第8辑
来啦！
全面接受邮购
邮购请注明“口袋迷8” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部（收）
邮编：100011 联系电话：010-64472177 / 64472180 邮购免收邮费
《口袋迷》第八辑
全国上市中！



游戏·动画·漫画·模型·小说 一网打尽
最强机战高达专门志
机战FAN
机战FAN和高达FAN的终极选择
汇聚全世界热爱机器人的粉丝们的梦想
所有机器人在这里集结!!
特辑好礼赠
机战OG原装手办10套
SRX
白骑士
16开超大魄力
224页充实内容
机战饭光影大碟
双面海报随书加送
精彩内容
机战十五周年纪念专题
▶剖析机战 彻底分析机战系列发展
▶独家专访·寺田贵信
▶大话机战BOSS
火热攻略
▶超级机器人大战W
原创世纪
▶机战OG OVA特报
▶OG最新手办超大特报
重磅连载
▶高达之父·富野由悠季自传▶夏亚的镇魂歌
▶大河原工场 ▶魂之连载·机战的秘密基地
▶SRX开发史
高达频道
▶SEED俱乐部▶高达最新手办大热报
▶高达小说·机动战士高达UC
精彩漫画
▶机战OG短篇▶机战MX 短篇×2
▶机动战士高达·特洛伊行动……等等
最强机战高达专门志
机战FAN
重头连载
夏亚的镇魂歌
机战的秘密基地
大河原工场
SRX开发史
机战十五周年纪
剖析机战
机战系列究极大总结
超级机器人大战
光影大碟
上市热卖中
超值定价 19.80元
全面接受邮购
邮购请注明“机战FAN”
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部(收)
联系电话：010 64472177 / 64472180
邮编：100011 邮资免取



■封面主题 应援团2■

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
责任编辑：郑佳鑫、庄凌艳
编辑：暗凌、岚枫、翔武、莱团、猴子
美术编辑：刘振伟、徐申
特约记者：张傲、严俊
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

CONTENTS

Vol.81 2007/11

攻略战队

本期的重头戏是PS经典作品《星神》的移植作，对以前没有玩过这个游戏的玩家来说,这个攻略可以帮助你更好地享受游戏。

新作工房

软硬兵团

目录

超大特辑

新闻中心

游戏单间

掌上动漫坛

PG吧

本刊声明

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn

P G EXPRESS

带给你最新的新闻特报

新闻报道中心

激烈的法庭争斗，再次开幕！《逆转裁判3》NDS版发售日确定！

株式会社CAPCOM在2004年1月发售的GBA法庭冒险名作《逆转裁判3》作为逆转前3作中集大成的一部作品，已经成为整个逆转系列中的经典。在前2代复刻到NDS之后，这部不朽的作品也终于确定推出NDS版，游戏名称定为《逆转裁判3 BestPrice!》。发售日期在今年8月23日，价格与GBA的廉价版接近，为3129日元。

和NDS的2代一样，本作的基本内容与GBA版完全相同。但是游戏的操作针对NDS的特征进行了优化，玩家可以使用触笔和麦克风对游戏进行操作。大家又可以对着NDS大叫“异议あり”，体验游戏的临场感了。



↑《逆转裁判3》作为系列剧情最高作，一直在玩家心目中占有很高的地位，DS版的推出是众望所归。

从2005年9月，初代《逆转裁判》以《复苏的逆转》复刻在NDS上之后，本系列的前三代作品都以日、英双语言版本的形式陆续在日本和海外发售。《逆转裁判4》在4月登场之后，3代的复刻版就已经决定推出，今天终于公布了发售日期。到此为止，《逆转裁判》全系列目前所有的作品都在NDS上登场了。喜欢这个系列的玩家可以体会到NDS版《逆转裁判》提升之后的音质与画面，并且用更直感的方式进行操作，真是一件令人欣慰的事情。

Simple系列THE字头又出新作 装甲机兵降临DS再掀火爆风潮



株式会社D3 Publisher开发的NDS游戏《SIMPLE DS系列 Vol.18 THE 装甲机兵Gun Ground》将在7月26日发售。本作最多支持4人联机对战，CERO指定为A（全年龄对象）。

本作为横卷轴过关动作游戏。游戏画面在DS的上屏显示，机体状态、控制面板和地图画面在下屏。玩家可以利用触摸屏对武器和道具进行切换。

游戏里的任务包括歼灭敌人机体、破坏指定目标、解开游戏中存在的电子锁等多种不同的类型。根据游戏舞台的不同，地形也会发生变化，游戏中还会出现插入的战况通讯画面。喜欢科幻题材和机器人作品的玩家们应该会对这部作品产生兴趣。

玩家操作的机体（MA）的零件可以根据玩家的需求进行改装和升级。配件的种类和颜色可以进行自由选择。经过战斗之后，得到的资金可以购买武器、零件，给机体换装。道具的总数在120种以上，可以根据不同的战况进行有利的改造。



除了单机游戏之外，本作还支持最多4人的协力和对战模式。既可以一卡多机，也可以多卡同时游戏。像这样的联机横卷轴动作射击游戏应该会让一些老玩家感到亲切。

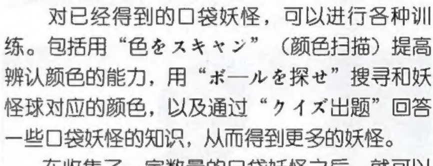
随时随地享受神奇宝贝的乐趣！口袋妖怪球玩具"DP"登场！！

「口袋妖怪大冒险 搜寻DP」
发售者:Takara Tomy　价格:3675日元
电源:7号电池×3(另卖品)

Takara Tomy发售的口袋妖怪系列玩具主要是低年龄向的商品，但是最近发售的"口袋妖怪大冒险 搜寻DP"却和之前的产品有所不同。只要是喜欢口袋妖怪的玩家，即使是大人也会对这个玩具产生很大的兴趣。"搜寻DP"可以让玩家们在居住和用餐的生活空间中随时得到口袋妖怪。玩具本体内含彩色扫描装置，根据扫描到的不同颜色，可以在液晶画面上表示出不同的口袋妖怪。玩家可以在生活中的任何地方将自己中意的颜色扫进这个口袋妖怪球一样的东西里，寻找搜集妖怪的游戏乐趣。



玩具本体包括"モンスターボール"和"スーパーボール" 2个不同的种类，大小差不多可以用手完全抓住，比例就和动画片里的口袋妖怪球一样。玩具里面的彩色扫描装置会把扫到的颜色转换成对应的口袋妖怪，显示在背面的液晶画面上。在球里安装好4节7号电池，设置好时间之后，就可以开始游戏了。游戏开始的时候可以用玩具附带的颜色校正板（スタートプレート），对基本的颜色进行校定。之后对周围进行扫描，根据不同的颜色，可以得到不同的口袋妖怪。



对已经得到的口袋妖怪，可以进行各种训练。包括用"色をスキャン"（颜色扫描）提高辨认颜色的能力，用"ボールを探せ"搜寻和妖怪球对应的颜色，以及通过"クイズ出题"回答一些口袋妖怪的知识，从而得到更多的妖怪。

在收集了一定数量的口袋妖怪之后，就可以得到更高级的妖怪。很多高级妖怪是通过玩迷你游戏得到的，而得到妖怪的时间也根据游戏原作的设计，在早晨、白天、晚上等不同的时段出现。这个玩具对于熟悉口袋妖怪系列的玩家来说，是一种检验自己对游戏知识理解的很好的娱乐方式。

E3即将再开，各厂商预备会议时间确定

Advanced Media Network报道，今年的E3展会和去年相比虽然有很多改变，但是各社的预备会议时间已经确定。所有的会议时间都在上午，所以大洋这一边的人们必须在深夜才能得到第一手的材料(以下会议时间均已换算为北京时间）。



7月11日	
●0时30分	Microsoft
7月12日	
●1时30分	任天堂
●3时30分	Sony Computer Entertainment
●5时00分	Electronic Art
●6时15分	Activision
●7时30分	Midway
●8时45分	Konami
7月13日	
●0时30分	Take Two Interractive
●1时15分	THQ
●2时30分	UBI Soft
●5时30分	Bandai Namco Games
●7时30分	Disney Interactive Studio



河津秋敏为事业退任取缔役 告别管理阶层从事专业开发

2007年5月25日，担任Square Enix代表取缔役的河津秋敏（兼任首席制作人和第2开发事业部长）向社内提出请求并获批准，在6月23日不再担任取缔役的职务。今后河津氏将作为专职的游戏制作人，从事开发事业。

河津秋敏氏出生于1962年11月5日，1987年进入Square，在参与了《最终幻想》的制作之后，又主持开发了GB版的SAGA系列。他设立了专门游戏设计者的工作室，并且为后来Square与任天堂修复关系做出了很大的贡献。现在他在游戏的开发现场担任全盘指挥工作。



↑河津秋敏作为开发要系出身的专业技术派人员，不再染指行政管理对他来说应该是件好事。

PSP变身成手机？SCEE与BT达成协议

2007年5月23日，英国的PSP玩家得到一个有趣的消息：他们的PSP可以作为手机使用。

SCE Europe和BT签署了4年的协议，BT提供宽带通讯，给PSP玩家一个机会。他们可以使用自己的主机通过因特网和专用软件进行声讯和视频聊天。而且PSP玩家可以用掌机和固定电话、手机和PC进行通讯。

SCE Europe的总经理David Reeves对此发表评论："我们很高兴能够和BT合作。这次机会把我们在市场上的商业运作能力和BT的通讯技术结合在一起，我们将在今后为PSP的玩家们提供更多的通讯上无限可能的方便。"



→有了BT的技术支持之后，PSP就可以和手机、电脑等统摄设备连接在一起了，时尚和实用得到结合。



澳大利亚PSP价格下降 同时增加多种拓展功能

2007年5月23日，Sony Computer Entertainment Australia宣布澳大利亚版的PSP价格下降到279.95澳元。目前在澳大利亚刚刚推出的PSP游戏《合金装备 掌上行动》与《拉切特与克拉克 尺寸事件》正在热卖中，这次硬件的降价估计会带动软件的销售。在这之前，美国和英国的PSP都已经降了价。

SCE给澳大利亚玩家带来的惊喜还不止这些。前段时间SCE在澳大利亚公布，准备在6月21日发售的130万像素的PSP摄像镜头（Go!Cam）的价格为79.95澳元。此外在澳大利亚发售的《山脊赛车2》、《铁拳》、《杀戮地带》、《乐克乐克》和《摩托GP》的价格都是$29.95 澳元。

《最终幻想7危机核心》主题歌及演唱者公布



←绚香是新生代少女偶像派歌手，在日本和亚洲其他地区都有不少支持者。

2007年5月18日，Square Enix在公布了FF7CC的发售日之后，又详细公布了本作的主题歌《Why》。该歌曲由来自大阪的歌手绚香（Ayaka）演唱。这位年轻漂亮的女孩子在谈到对这首歌的认识时说："我对游戏的故事和世界观进行了了解，觉得这个游戏的世界观之大已经不是简单的'游戏'二字可以形容的了。我从扎克的人生中得到了力量，所以我要通过这首歌来向更多的人来讲述扎克的命运。"

2007德国莱比锡GC展会规模扩大40% 今年注册人数将创历史新记录

虽然德国的2007 Leipzig Games Convention (GC)展会还有3个月才召开，但是目前展览商们预定的会场展览面积比去年同期已经扩大了约40%。这是由于今年参加本次大展的海外厂家比去年增多的缘故。

"今年的GC展会将延续去年的成功"，GC Project负责人Peggy Schonbec说道，"目前注册参加展出的厂家数量将是这几年来最多的，有许多德国以外的游戏商会在这里发表重大的新闻。"



↑莱比锡GC展会的主会场，这个水上建筑已经成为GC展览会的标志，被全世界玩家们认识。



↑这是去年莱比锡GC展览会的现场实况，当时有不少名牌大厂在会上展出了自己的名作。

在今年GC上出现的不只是新面孔，许多知名大厂也扩大了自己的展出规模。Activision在德国的市场营销主管Bernd Reinartz说："我们希望更多国内外的企业能够来参与这次的集会。为了做好准备，我们将扩大今年的展出规模。"

Sony、Microsoft、Nintendo、Ubisoft、Electronic Arts、Take 2、Konami、Eidos、SEGA、Vivendi和Disney等游戏制作公司都表示将参加今年的GC展会。由于E3展会的规模比过去要缩小，所以GC作为新兴的游戏展会，成为欧洲游戏与世界游戏重大消息的发布舞台，我们也将对这次的展会继续进行关注。

EA公布制作FIFA 08 众多明星加盟今秋登场

2007年5月24日，EA英国分公司宣布，今年秋天将会发售EA旗下的当家足球游戏FIFA 08。游戏的封面人物将请"足球先生"罗纳尔迪尼奥担任。另外不同国家的版本封面人物会不相同，西班牙版的封面人物是皇家马德里队的塞尔吉奥·拉莫斯，德国版的封面人物是云达不来梅队的米洛斯拉夫·克洛泽。

除了担当游戏封面人物之外，罗纳尔迪尼奥等人还会为游戏中人物的动作提供动作捕捉技术。包括在游戏中的动作、面部表情和各种细节。EA将确保在游戏中最好地再现这些球星的风采。

FIFA 08的领衔制作人Joe Booth说："我们很自豪，能够邀请众多体坛巨星与我们一起制作游戏。他们的参与将使FIFA08成为更具次世代风格的游戏，不但动感十足，而且各种捕捉的动作使游戏在欣赏性和真实性方面更加出色。"

FIFA 08将在不久之后在Xbox 360、PS2、PSP、NDS、PC和手机平台上推出。但是最先发售的将是Wii和PS3的版本。



←FIFA08宣布制作之后，EA在德国的网站已经开通。



→罗纳尔迪尼奥作为世界足球先生，在当今足坛的地位已经确立。之前的FIFA已经多次请他代言。

PG视点

本栏目的开设，围绕着玩家们关心的话题进行讨论，也希望大家能够和我们一同关注。

电影游戏化：每年不变的热点

电影和游戏都是深受青少年喜爱的流行文化。每一年以美国好莱坞为主导的电影界推出的诸多作品不但吸引着全世界的影迷们，由这些电影改编的游戏也随之大卖，基本上每一部大片都会带来这样的情况。不管游戏的质量和表现水准如何，在电影推出时购买游戏的玩家是不在少数的。尤其是在欧美市场，由电影改编的游戏的销量会占到游戏销量的很大一部分。在欣赏电影之余，我们在玩这些游戏的时候可以发现，这些游戏有着很多的共性。



↑《蜘蛛侠》在5月份堪称引领院线的第一大作，PG编辑部的小编们也集体观摩了这部电影。

首先来说，电影游戏的制作厂家多以欧美大厂为主，首当其冲的就是Activision，它在制作电影游戏的势头上甚至超越了EA。最有代表性的当然是《蜘蛛侠》系列游戏了。不同主机的游戏版本也完全不一样，游戏的品质差别很大。像XBOX360版的《蜘蛛侠3》，从游戏设计到游戏内容有许多地方不及NDS版，得到的评价很低。不过Activision的电影游戏大多如此，所以有一些烂作也并不奇怪。其他几家公司像EA、UBI、THQ以及本来就制作电影的Lucas Arts、Disney等公司的作品基本上也是保持在良莠不齐的状态。

电影改编的游戏如果想做得更好，重要的一点就是要有一个好的开发小组。一般来说，如果电影公司把游戏制作权交给比较擅长制作游戏的公司，那么这些作品往往会比较优秀。像早期的《七宝奇谋》(The Goonies)、《鳄鱼先生》(Mad City)由KONAMI制作，《阿拉丁》、《狮子王》、《风中奇缘》等游戏由SEGA制作，最后游戏的质量都十分优秀。不过说到电影游戏制作，美国公司在这方面始终不像日本一般负责，大概有的制作人把这样的游戏看成是应时的二线作品，所以下的工夫根本就没那么大。开发资金少，制作周期短，一些游戏的制作不得不马虎一些，所以很多电影改编的游戏都很垃圾（这里又要点一点Activision的名字了，做的电影游戏最多但是也最滥的就是它）。

最重要的一点，电影游戏虽然是电影改编的，但是其内容绝对不能和电影一模一样。原因很简单，电影游戏往往发售得比电影上映时间早一些，如果说游戏的内容和电影彻底一样了，那么玩游戏不就等于间接剧透了么（或者说直接也不为过）。所以游戏本身的故事基本上和电影符合，但是具体的表现可能会有比较大的区别。像《达芬奇密码》就是典型的原著小说、电影和游戏都有所不同的代表作品。虽然游戏本身和电影的差距也比较大，但是有的地方还是比较符合原著的。总的来说，游戏要和电影虚实结合得得当，才更有魅力。

尽管电影游戏在短时间内可以聚集人气，但是它毕竟属于“电影的副产品”，就像游戏改编的电影实际上只是“游戏的副产品”一样。电影游戏做得好，是玩家的福气；如果做得不够让人满意，那最多也只是让玩家们失望一时而已。毕竟这样的游戏不是什么原创作品，玩家们玩这个游戏也只是出于对电影的喜爱。无论是《加勒比海盗》、《变形金刚》还是《怪物史莱克》的电影游戏推出，都会有许多玩家去捧场的。因为他们既爱电影，又爱游戏。



↑即将在国内上映的《加勒比海盗》由于种种原因可能要被删剪，但是原作魅力依旧不可忽视。

纵观掌机业界风云变化

日本掌机游戏半月销量榜

《最终幻想亡灵之翼》的发售果然引起了极大的关注，发售后就拥有了40万的销量果然再现了“毒瘤”的实力。

2007年4月23日—5月6日 TOP 10

《逆转裁判4》果然让《最终幻想》杀于马下，不过依着逆转的号召力相信突破50万不会有什么问题。

1 DS NEW 最终幻想XII 亡灵之翼



●SQUARE ENIX ●RPG ●2007.4.26



单周销量：**404342**

累计销量：404342

名作登场果然不同凡响，成功占据榜位。

2 DS NEW 桃太郎电铁DS 东京和日本

●HUDSON ●TAB ●2007.4.26



单周销量：**131803**

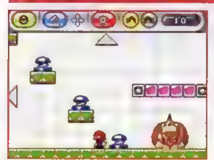
累计销量：131803

经典名作登陆DS，首周销量大好。

3 DS 马里奥VS大金刚2迷你迷你大行进



●任天堂 ●PUZ ●2007.4.12



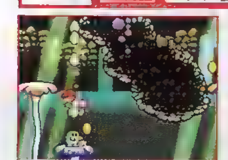
单周销量：**78042**

累计销量：204423

仍然保持在第三名的位置，销量呈现乐观趋势。

4 DS 耀西岛DS

●任天堂 ●ACT ●2007.3.8



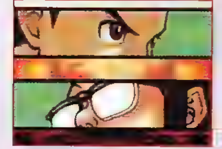
单周销量：**77865**

累计销量：693269

销量越来越恐怖，仍然长卖中。

5 DS 逆转裁判4

●CAPCOM ●AVG ●2007.4.12



单周销量：**76169**

累计销量：375033

经典法庭类AVG游戏，不知道能否突破50万？

6 DS 新超级马里奥DS

●任天堂 ●ACT ●2006.5.25



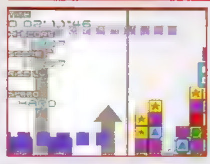
单周销量：**72433**

累计销量：4445405

万年的经典，何时能够突破500万大关？

7 DS NEW 砰！使用方块

●任天堂 ●PUZ ●2006.5.25



单周销量：**64760**

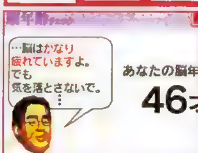
累计销量：64760

SFC的经典方块作品，首周销量很不错。

8 DS 更锻炼大脑的DS训练



●任天堂 ●ETC ●2005.12.29



单周销量：**62280**

累计销量：4306145

更锻炼大脑，销量向500万迈进。

9 DS 口袋妖怪 钻石/珍珠



●任天堂 ●RPG ●2006.9.28



单周销量：**61040**

累计销量：5096770

怪物级别作品，销量越来越恐怖。

10 DS 大人的英语训练DS



●任天堂 ●ACT ●2007.3.29



单周销量：**55710**

累计销量：195035

不温不火，销量希望能够突破50万。



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

烧录卡Acekard之优点剖析

从国内的情况看，步入Slot-1时代后，烧录卡市场的格局改变了许多。正如一些朋友所言，GBA时代以及NDS Slot-2时代的明星不再闪烁，吸引公众眼球的倒是一些新的产品，譬如以无需更新、兼容性百分之百著称的Acekard，再比如以简单方便著称的R4（M3 DS Simply）。事实也证明了Acekard如今做到了兼容性百分之百而无需更新内核，而R4（M3 DS Simply)同样以便捷的使用方法证实了“Simply”的含义。

我想在市场上最受人关注的无非就是上述这两款产品，从实际销量上来看，他们确实也在国内赢得了市场。然而令人好奇的是，Acekard和R4是如何做到的呢？我所想到的，实际上还是要用创新这个词来总结。譬如Acekard，它的推出应该追溯到第一张NDS卡大小的Slot-1烧录卡DSLink发布之后，那时烧录卡的使用习惯还停留在对Rom打补丁的概念上，然而Acekard却创新地提出了AKFS格式。该格式保证了NDS原版卡带最大程度的还原，做到了兼容度和游戏性能的平衡，同时也给那些厌烦复杂操作的玩家以新的体验。尽管在当时有这样那样的言论对Acekard的游戏方式提出质疑，但是我们现在看到的是超过1000个NDS Rom在Acekard上无需任何补丁操作就能够运行，而不断发布的Rom也一一让Acekard接受了严格的考验。在我手中有一张Acekard最初提供的工程样卡，这张样卡从到我手中至今都没有更新过针对游戏Rom改进的内核，但是却能够运行所有的Rom,这在其它的卡带上面是难以想象的。所以即便是在烧录卡层出不穷的今天，我仍然认为谈起兼容性以Acekard最有资格称雄。

想起Acekard发售之初的盛况就有些令人回味，在日本、欧美我们经常看到一些玩家为了新游戏或者新主机彻夜排队的报道，在中国却鲜见此类事迹。然而在Acekard发售当天，却有数百名玩家在论坛熬夜等待第二天头批50张Acekard的名额，这也算得上烧录卡界的趣事了。我想这也是因为Acekard创新的设计引起大家的额外关注。

Acekard的售后服务也堪称一绝，在对硬件进行改动后，Acekard官方提供了Acekard老版免费更换为支持Fat格式的Acekard+，这在同行中又创造了新的亮点。说到这里就不得不谈些题外话。有些遗憾的是，目前某些消费者却有着“Acekard2也应该免费为玩家提供更换，否则就不厚道”之类的言论。试想一下，其它的烧录卡连同代产品简单增加或减少一个功能都会推出一个新版本，Acekard在AKFS转变到Fat格式这个过程还为玩家提供免费更换，这不能不说已经是够厚道了。毕竟作为商业公司而言，推陈出新是公司获取盈利用以进一步发展的途径；作为消费者而言，不但要懂得选择合适自己的产品,同时还要以一种宽容配合的态度来看问题。如果用两个人来讲，那么就是“知足”与否的表现,在提出一些非分要求时，何不想想别的公司甚至连免费更换同类产品的服务都没有提供呢？有句古话讲得好，得了便宜还卖乖……说实话有些要求在国人面前自己讨论或许还没有什么，所谓家丑不愿外扬，倘若有外人知晓，那么少数同志的行为也只能用劣根性来概之了。

在硬件方面，Acekard做的固然好，然而发展到如今，也不能不说它存在遗憾。就我看来，Acekard固然优点不少，目前所存在的问题也颇多，欲了解详细情况，请关注下期专栏。



张春耀	游戏带给我们的是一种轻松与乐趣，而不是过分的追求。
读者资料	男，19岁，广东广州广东工业大学（大学城校区）东十一216，510006

iDSL陷入低谷 PSP后劲十足

五月中下旬是不折不扣的淡季，各年级的学生分别面临着高考、中考和期末考试，再怎么样也得临时抱一抱佛脚吧。整个市场萧条得不行，除了周末还能见到零散的几个人之外，平时实在是冷清得可怕。尤其是笔者所在的游戏市场是地下商城，几乎与外界隔绝，那种安静的气氛还真有些寂静岭的感觉。不知道全国其它地方的情况如何，不过我想也差不了多少吧，没办法，继续熬吧。上期和大家提到的美版PSP软降机，现在详细说一下：这批美版机完全不同于以前的翻新机，主机上的编号可以和包装盒上对应，而且电池仓内的编号也可以对得上，原始的系统版本是2.81或2.71。这里要注意的是，原始出厂版本2.81的代表字母是“L”，2.71的代表字母是“K”，如果发现字母是“O”就肯定是3.10以上的硬降机。这批美版主机以普通版为主，价格方面非常合理，这也是符合了淡季的市场现状。屏幕方面经过观察，品质都还是不错的，有点的基本上不会超过1个，而且大多非常细微，一般的玩家很难看出来，顾客满意度挺高的。不过在此提醒大家，在选购的时候一定要提防买到翻新机，以上介绍的几个要点都要逐一过目才行。韩版机在五一期间最高被暴炒到将近1600元，现在由于供货严重不足以及价格离奇的双重因素，在国内市场风行了好几个月的韩版机基本上宣告退出主流舞台，所以现在大家购机不用再考虑韩版机了。



神游又一次让我们等久了，官方网站都已经正式公布了的消息——黑色行货iDSL原本在5月20日就应该和大家见面，但实际上截止到今天28日，别说是玩家了，游戏店都没有拿到货;而且反复咨询批发商也得不到一个准确的发货日期,只能是干着急了。不过话说回来，我已经快有半个多月没卖过iDSL了，主机的滞销也严重影响到了烧录卡和存储卡等周边产品的销售，特别是以前进货都进不过来的R4现在随着iDSL一道遭受冷落。相反PSP却是热销得很，已经成为店内的主力业绩，即便是再淡的季也不愁销路，如果还是这种情况发展下去，我看iDSL在国内的前途真是堪忧了。自从R4统一了国内烧录卡市场以后，已经很久没有新品烧录卡的消息了，日前终于有某购物网表示G6DS-Real将在六一期间发售，内置1G容量定价为65美元，折合人民币大约490元。这个价格和R4相比显然要高出太多了，几乎可以断言功能再怎么强大也完全没有市场竞争力，充其量是占据一小部分高端市场。不过这只是美元定价，如果是人民币定价的话应该还会再便宜点，但想要撼动R4在国内的霸主地位恐怕有不小的难度。说到底会不会在国内发售我看还是一个问题，现在有一些烧录卡厂家几乎就是内产外销，只认美元，根本不在乎你那几个人民币；这也难怪，老外的钱确实要好赚一点。

严俊专栏



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

接下来说一说近期暴露的几个故障和问题。主机方面最近有顾客反映PSP关机的时候有黑线现象，还有一个NDSL玩家反映机器电源灯时亮时不亮，经过询问发现这两个玩家都有边充边玩的习惯。在此以这两个事例提醒大家：虽然说明书上有写允许边充边玩，但实际日常生活中我们的电压经常会有不稳定的时候，主机长期在不正常的电压下工作，无论是偏高还是偏低，对机器和电池的影响都是不可忽视的；运气好就没事,点背的没准就挂了。另外，日前我遇到了有史以来第一个把行货原装TF卡烧坏的顾客,据他反映经常用到R4的软复位功能，而且经调查发现国内确实有类似的现象。虽然现在还没有确切的证据表明就是R4造成的，但我们还是要引起重视，宁可信其有不可信其无。不过好在行货TF卡都有完善的售后保障，万一出了问题也还有退路可走，这里就体现出行货的价值了；同时也是再一次告诉我们，存储卡买行货肯定不会错。

PSP	1480
iDSL	1200
小神游SP	670
翻新GBA	330
翻新SP	450

许学海 其实玩游戏，它不仅是一种娱乐，我觉得那更是一种心情，掌机给我生活带来无限乐趣。
读者资料 男，29岁，福建漳州东山县铜陵镇文山街1124号改远书坊，363401



紧急事态，PGCG汉化组组长宣布退出PGCG！

汉化界总是风云四起，在无私地为玩家服务的同时还要忍受多方面的强大压力，汉化小组是不容易的，是十分辛苦的。玩家们玩到汉化的游戏后最应该感谢的就是这些无私的汉化小组成员们。

由于最终幻想《最终幻想XII——亡灵之翼》没有进行内测就推出的关系，PGCG汉化小组的组长没隔多久就发布了一个相关的道歉信，澄清这个问题，下面是一部分信的内容。

关于没做内测就放出了汉化版的ROM（貌似不止这么一次），严重影响了PGCG的声誉。我作为PGCG组长之一对此要负很大责任。

每个汉化人（组）都应该把参与的汉化游戏当作是自己的小孩子看待。只有认真对待游戏，才能对得起自己；同时也对得起广大玩家。相对普通玩家，汉化人（组）有这个能力，就应该负起这个责任。能力越强，责任就越大。

其它的话不多说了。FF12会尽快完善。已经知道的重大BUG（空贼入门，第七章的卡机BUG已经修正）。此外需要提到的是，《动物之森》还是有将近900K的文本，没有完全翻译。我也不想再去一而再的催促翻译者，虽然领取这些文本的翻译者有责任完成翻译，但是他们都是出于兴趣，无偿的，而且都有自己的本职，而作为一名普通的玩家，既然你没有能力参与汉化的制作，那么，就请你尊重一下汉化人（组），不要一而再的催促。假如你能有能力参与汉化，我们是非常欢迎的。再一次的强调一下，汉化人（组）都是普通人，不是神，凭空是变不出汉化作品来的。所以，我说的12月31日完全出版，并不是没有根据，更不是随便敷衍玩家。照此下去，《动物之森》将会变成遗憾。

我宣布退出PGCG汉化组。在此，我要感谢黑武士带我入组，感谢PGCG组给我了一个很好的发展空间。三年不长也不短，一代新人换旧人。回想以前，我只是一个普通等待着汉化游戏的玩家。

汉化的最终目的：享受游戏带给我们的快乐。PGCG汉化小组的组长九村就这么离开了PGCG，在此让我们对这些无私的汉化者们说声谢谢……



在九村宣布退出之前PGCG汉化组还推出了一个全新的汉化作品《喷射脉冲》。这部作品是NDS上一款以拯救世界为题材的飞行模拟射击游戏，游戏中还会插入剧情影像以及充满激情的战况解说来反映飞行员们的坚定信念。游戏由组长九村进行破解是一部很完美的汉化作品。

APEX发布《俄罗斯方块DS》V0.99简体中文版！

操作不断落下的方块，横向堆满一行就能将其消除。诞生于1985年的经典模式，当操作区域堆满方块时游戏就会结束。如此经典的作品在NDS上重生之后由APEX汉化组将其进行汉化游戏中存在着大量的图片素材，APEX已经将其进行了完整汉化。唯一不足的就是暂停后的菜单画面，不过相信APEX汉化组会想尽办法将其汉化完美。



陈亮	享受游戏吧，老了就玩不动了。
读者资料	男，23，重庆市医科大学附属口腔医院二楼内科诊室，400015



文、责/莱团

见证国内手机游戏的发展，3D手机游戏巅峰之作《孤岛悲歌》正式登陆各大赛班手机平台，十年一剑

玩过这款手机游戏之后，我可以毫不犹豫地说出，这是一款代表着进步的手机游戏，同时这款作品可以称做中国历史上最为强大的手机游戏，下面大家就跟随我一起了解一下这款伟大的中国工作室作品。



《孤岛悲歌》被誉为是中国有史以来最强大最有趣的3D手机游戏，它是由Simlife移动梦工厂团队进行制作，它的开发时间历时一年，代表了目前中国手机游戏开发的最高水准。游戏3D版本的最终完成包只有仅仅20M，20M的游戏内容却是非常有趣。

游戏是一款全3D的动作解谜游戏。玩家在游戏中扮演主角——乐毅，一个误闯荒岛古宅的年轻人。意外陷入古宅密室的乐毅开始逃离这里。在游戏中有机关、谜题、陷阱.....以及更多隐藏在密室背后所不为人知的离奇故事等待着你的挖掘。



《孤岛悲歌》拥有庞大慎密的剧情架构和多元化的解谜历程，将冒险和解谜，故事性以及操作性完美结合起来。《孤岛悲歌》最重要的特性之一，就是基于SimEngine 3D引擎的强大底层硬件，大量地使用了摄像头、麦克风设备来与游戏进行互动。革命性的性能和前所未有的创意玩法必将吸引你的眼球！

游戏可以说利用了NOKIA赛班系统的全部功能，甚至包括一般游戏都用不到的电话麦克风。数种谜题的解决需要玩家用到手机的各种功能，下面大家一起边看图边了解游戏的有趣之处。



这是摩尔斯电码的小游戏。利用手指在桌面上敲击出符合电码规律的声音，游戏通过麦克风采集声音，判断声音规律并识别成字母或者数字。



对着麦克风吹气，游戏画面中，覆盖镜框的灰尘根据玩家吹气的强度和时间，真实地被吹走。这样玩家就会感觉到一尘不染。



玩家打开摄像头，通过摄像头寻找并且捕捉外界光线的强度，让游戏中的道具胶片显示出更加清晰的内容，通过这个可获得信息。



利用摄像头在现实世界中寻找颜色相同的物体并且将其取景。之后完成颜色拼图，非常有趣的设定，玩家要找到相同的颜色。

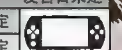
总之这是一款非常优秀的国人团队作品，拥有赛班系统的玩家可以去官方网站http://li.simlife.com/免费下载体验版本。



PSP上登场的最新力作！开始梦之“FF”的祭典！

FF DISSIDIA FINAL FANTASY 系列的角色在这里集结!!

PSP	SQUAREENIX	发售日未定
	FTG	人数未定/价格未定
纷争 最终幻想		容量未定



《FF》系列的所有角色在PSP上编织的一个梦！操作《FF》中的人气角色，使用丰富多彩的动作，展开1对1的战斗。角色具有成长的要素，使用无线LAN机能，可以与朋友对战。顺便提一下，DISSIDIA在希腊语和拉丁语中是“异说”的意思。来体会与以往系列所不同的，《FF》“异说”的魅力吧。

↑可以360度使用的动作，操作起来倍感爽快。

使用《FF》中的角色，可以在PSP上进行爽快的战斗

幻想衍生出的异说之物语

幻想是不会停息的。
这只是无穷无尽的究极的幻想之中的一个小小的篇章——“异说”，仅此而已
悠久的、没有完结的争斗还在持续着
这是因为调和之神格斯莫斯和混沌之神卡奥斯的存在
两个神的力量均衡，他们代表了所有的一切
但是由于破坏者使这平衡崩溃，世界陷入混沌之中
世界仅存的希望，就是格斯莫斯所领导的10勇士
他们编织了一部，带给世界希望的故事
幻想是没有固定形式的



↑身为主角的伙伴之间展开激斗！这样都可以啊？虽然故事本身与原作品没有联系，但是角色的个性和格斗方式等都忠于原创。

用3D格斗再来决一次胜负吧！

这次将从可选用角色中挑选4人介绍给大家。角色可以通过战斗积累经验值，提高等级慢慢变强，升级后装备的物品也会有所改变。



初代《FF》的主人公，带着水晶降临在这被黑暗包围的世界。本作中增加了原作所没有的盾牌。

在初代《FF》中，与光之战士战斗的BOSS级角色。不仅力量巨大，而且还能使用魔法。手中的大剑，可以变成斧子和双剑等形态。

近战远战都十分擅长，使用"变种"可以变身！



尽情享受动作的乐趣吧！



←除了攻击之外，还可以回避和跳跃，操作简单，即使不擅长动作游戏也不要紧。

吉坦·特莱巴尔

《FFIX》的主人公，做事积极主动所以行动力高，但是不擅于应付女人。战斗中以速度见长，巧妙的利用双剑进行战斗。

库加

《FFIX》中吉坦的宿敌。美丽的外表之下掩盖着残忍的性格。利用光球可以在空中移动，所以空中战得意。虽然没有武器，但其强力的魔法会让对手喘不过气来。

站在这怀念的舞台上，是否会让你欣然一笑呢

培养好角色后，来进行对战吧

←流畅的演出和很好掌握的格斗技巧令游戏魅力大增！虽然发卖时间未定，但是既然是为20周年纪念而制作的游戏，应该很快就会发售了吧。

一招逆转成为可能！战斗系统基本介绍

本作中可以发动特殊技打击敌人。但是其威力与“BRAVE”的数值相关。BRAVE高的时候发动必杀技，可以马上逆转危险状况。使游戏充满了爽快和紧张感。



←柱子被击毁后，地图也会发生变化

画面细解

对手状态

危险度





一眼就可以看出，自己是否处于被一击毙命的危险边缘。也可以通过此项对敌人一击实现逆转。

指令

各角色可以使用不同的技能，有些技能要满足距离的变化以及特定条件才能使用。

自己的状态

名字、等级、HP等等。BRAVE在击中对手或者击毁柱子等地图上的道具后可以增长。

特殊技的气槽

气槽通过攻击敌人以及特定的行动来增长。

经验值

游戏中的角色通过战斗不断积累经验值来升级。

游戏里包含让FANS欣喜的要素

——为什么不继续做RPG，而转型动作游戏啊？

北濑：《FF》系列确实是一部不断进化着的RPG游戏。但是作为“异说”的本作，因为是为周年纪念而作，那么我想就没有必要墨守成规了吧。

盐川：因为我负责过《王国之心》中1对1的战斗设计，觉得在3D动作中，360度空间的利用还有提升的可能。因此，我觉得可以挑战一下。

——说起1对1，总是给人格斗游戏的印象不是么？

野村：这是可以用设置来改变的，不仅可以改变游戏中大量装备品的状态，时间、游戏规则等都会受到影响。

盐川：甚至会影响到游戏的风格，这使得它既可以成为格斗游戏也可以成为其他类型的游戏。

——登场的角色人数是？

野村：现在还在尽力的推出阶段。现在公布的是“10人”，但这只是主人公一方，不包括敌方的角色在内。

——有特有的故事情节是么？

盐川：主要的剧情模式中的故事相当的庞大，不管使用哪个角色都会看到全部情节。因为这部作品是在20周年纪念之际，以“让FAN尽兴”为第一位而制作的，玩家也许会欣喜的感叹：“终于又见到这个角色了”，为了这样的目的，我们会继续努力的。



天野喜孝原画





NDS	SQUAREENIX	2007年
	SRPG 人数未定/价格未定	
最终幻想战略版A2 封穴之古利莫亚	容量未知	

围绕在游戏周围的谜团——解明 本作全貌逐渐展现

以描绘现实世界的少年路索在异世界伊瓦利斯的冒险经历为题材，《最终幻想战略版》系列最新作品在前一作的基础上，加入了大量新鲜的要素，使游戏的战略性更高，玩起来更有趣。

以学校图书馆里的一本古老魔法书为契机，喜欢恶作剧的男孩路索来到了异世界。好奇心旺盛的他不知恐惧为何物，所以即使是遇到了这样的事情也毫不惊慌失措，反而饶有兴致的开始投入到在这个世界的冒险中去。

在伊瓦利斯生活着各种族的人们，也生活着或温顺或凶猛的各种怪兽，路索会遇到志同道合的伙伴，组成社团一起战斗，战斗的对象除了怪兽之外，还有可能是其他社团。

抓住陆行鸟尾部的莫古利是哈迪 还有兽人伙伴希德



上图中抓住路索乘坐的陆行鸟尾部的莫古利族小家伙正是吟游诗人哈迪，他与希德的详细介绍在右页。

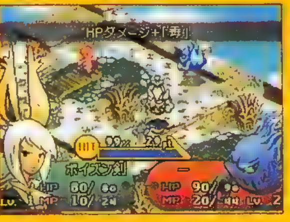
本作新增加的两种职业和巨大的怪兽

本系列的魅力之一就在于丰富多彩的职业种类，由于种族的不同，可选择的职业也不同，每种职业都拥有不同的成长率，也拥有各自的特殊技能。如果满足一定的条件，初级职业就能转职为高级职业，拥有更强力的技能，本作在前作的基础上新增加了两种职业，使队伍的组成更加丰富。除此之外，还有体型比普通怪兽大很多倍的巨型怪兽出现，保证让你觉得精彩。



↑穿着日式风格的服装，以风之力为攻击的武器，拥有"镰鼬"这样的强力技能。

↓如同魔法剑士一般，使武器附带魔法效果，除了能对敌人造成伤害以外，还能使其陷入异常状态。





↑身体巨大，占据了好几格的怪兽，因此攻击时很容易命中它，不过它应该有什么特殊能力吧？

与主角路索一起参加冒险的伊瓦利斯的同伴们

路索最初在伊瓦利斯遇到的同伴是兽人希德，他在路索被怪兽袭击时施以援手，并邀请路索加入了他的社团。而另一位同伴哈迪是前作中莫布兰的弟弟，由于对路索充满兴趣而成为他的伙伴。



↑听说了路索的遭遇后，希德决定要帮助他，真是像兄长一样可靠的人物啊。

↑帮助路索打退来袭怪兽的希德拥有很强的正义感，绝对不会对陷入困境的人视而不见。

希德

如果加入我的社团 不光可能会受伤哦

小规模社团组织“加里社团”的领导人，在路索被怪兽袭击时救了他，然后决定帮助他找到返回原来世界的方法。希德是非常值得信赖的兄长般的人，现在作为一个自由猎人而生活着。

哈迪

我呀，现在想要为了你而作上一曲哟

身为吟游诗人而巡回各地的酒馆进行表演的莫古利族小家伙，在旅行过程中不遗余力的收集全世界的各种乐器，同时也将优美动人的音乐带到了世界各地。哈迪从路索的身上感觉到了什么特殊的东西，于是决定成为同伴一起去冒险。

↑在酒馆中演奏的哈迪，使客人都沉醉于他的音乐之中，路索与他就是在这里相遇的。

伊瓦利斯的冒险者们必须遵从的各种各样的规则

社团、裁判、法则与交战

接下来将要介绍的是《FFTA2》中特有的一些系统，伊瓦利斯的冒险者们各自加入的组织就是所谓的社团，路索加入的是希德率领的社团。在加入社团之后，就可以去各地的酒馆打听各种流言，从中得到想要的情报，也能够在酒馆接到各种委托。希德的社团就是在各地旅行完成委托的同时，帮助路索寻找返回原来世界的方法。加入社团时必须参加特殊的仪式，对守护社团的裁判进行入社宣誓，入社之后就必须遵从社团的各种规则来行事。

路索打算加入希德所率领的加里社团

←在社团领导人希德的呼唤下，路索面前出现了发光的神秘纹章。

进行入社宣誓

守护社团的裁判出现

↑→在谜之纹章出现的同时，守护加里社团的裁判也现身了，路索对裁判进行入社宣誓之后，他与裁判都被光柱包围，此时契约完成，路索成为加里社团的一员。

路索成为社团的一员

冒险者们所属的组织——社团

社团组织相当于伊瓦利斯世界中的万能店，通过在酒馆接受委托的方式来帮助人们解决各种问题，以得到的报酬来维持社团的运作，加入社团的冒险者都必须遵从裁判宣告的法则，否则会受到各种程度的惩罚，不过并非伊瓦利斯的所有社团都是这样。

守护社团成员的存在——裁判

裁判是伊瓦利斯的秩序守护者，冒险者的社团组织都会受到裁判的监视，遵守裁判宣告法则的成员将会受到裁判的守护，比如能够从战斗不能状态复活，或者获得其它一些特殊效果，违反法则的人是无法得到裁判守护的，所以战斗的时候一定不要做出违反法则的事情来。

酒馆是冒险者收集情报的地方

酒馆老板会为社团提供各种情况和委托，完成委托所获得的报酬不仅有金钱，还有各种道具。委托的内容从打败凶恶的怪物到家政服务应有尽有，在接受委托前必须认真的看清楚委托的内容，尽量选择自己确实能够完成的委托。不过困难的委托虽然风险大，一旦成功之后获得的报酬会比普通委托要多哦，

→与酒馆老板对话就会看到右图这样的五个选项，每当到达一个新的地方后，一定要先去酒馆收集各种情报哟。



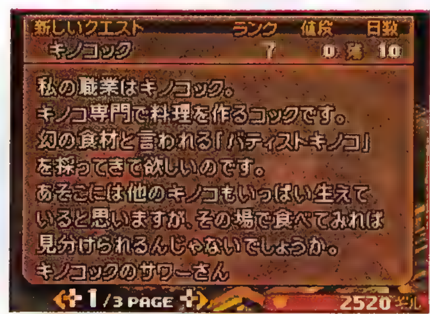
在酒馆除了能获得情报之外 还有可能会遇到新的同伴哦

←希德会把酒馆的利用方法教给路索，不过这仅限于最初的时期，此后就必须依靠自己的判断来进行各种选择，所以一定要慎重。在酒馆除了能收集情报之外，还会与各种各样的人相遇，他们其中的一些会加入社团，成为一同冒险和战斗的伙伴。

与哈迪的初遇就发生在酒馆里

选项：任务/已接受任务

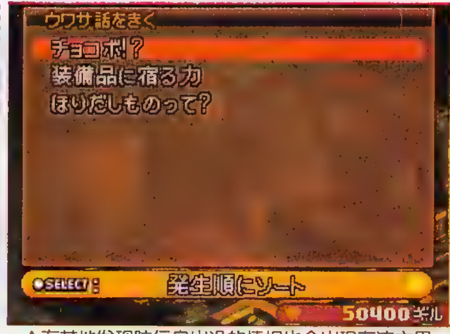
要从酒馆老板那里接受委托，以及查看当前已接受且未完成的委托时，就需要用到这两个选项。在接受委托时，可以查看任务的详细内容和要求，有些任务不需要自己亲自完成，只要交给社团里的其他同伴就可以了。有些任务必须要战斗，此时一定要考虑战斗对手的实力，派遣有足够能力的同伴去完成任务。在同伴的帮助下，可以一次完成多个任务哟。



↑某些任务的内容是要去特定的地方收集物品，把指定物品交给酒馆老板就可以完成任务。

选项：打听流言

在众多冒险者们聚集的酒馆里，总是可以打听到各种各样的流言，与酒馆老板交谈时选择这个选项，就可以弄清楚流言的具体内容。无论是关于镇子本身的情报，还是关于隐藏道具的情报，都可以在酒馆探听到，也许还有一些流言包含有关系到特殊事件的重要情报，所以不要忘记跟酒馆老板多多打听。



↑在某地发现陆行鸟出没的情报也会出现在流言里，也许会起到什么重要的作用。



勇者足迹再次踏上冒险道路

NDS	Square Enix	发售日未定
	RPG	1人/价格未定
勇者斗恶龙IX 星空的守护者		容量未定

自从5个月之前DS版《勇者斗恶龙IX》的制作计划发表之后，玩家们对于这部首次出现在掌机上的正统DQ新作一直保持着关注。最近Square Enix公布了游戏的战斗系统，传统的指令式系统得到了保留，但是在具体操作方面有细微的变化。另外本作支持多人联机的时候，每个人仍然需要输入指令来战斗，但是由于大家的思考时间不同，所以战斗过程带上了半即时的色彩。玩家和敌人的先后顺序取决于敏捷度和玩家输入指令的速度，如果一起玩游戏朋友们思维敏捷的话，那么在战斗的时候也会占有比较大的优势。

利用下屏输入战斗的指令

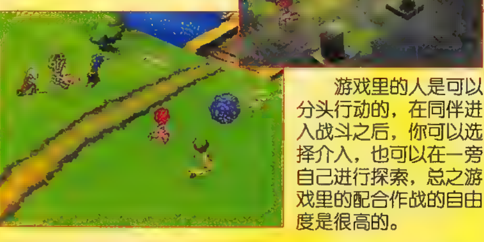
在游戏里，玩家在地图上与怪物相遇之后即进入战斗画面，然后像以前一样输入指令就可以战斗了。战斗的画面与8代相似，我们 可以看到主人公和敌人行动的过程，以及各种奇特的魔法、特技等效果。

吃我一油锤！

在战斗的时候，屏幕上依旧会显示敌我双方攻击、防御、受伤等信息。但是以前常见的文字框却不见踪影。这一点稍微有点不习惯。

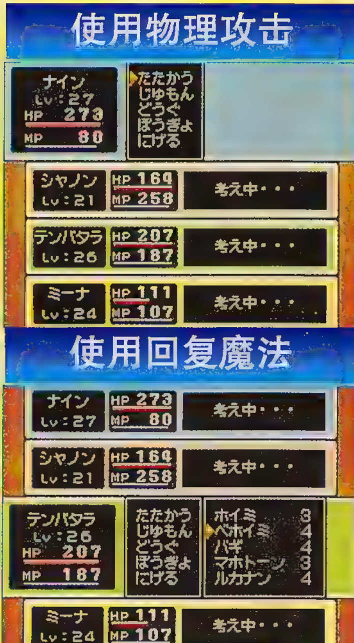
在地图上和伙伴一起冒险

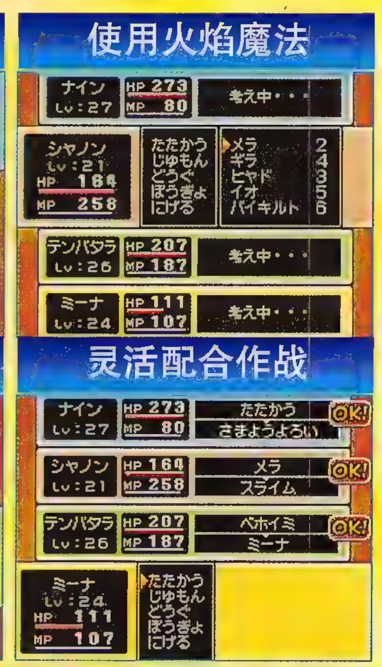
利用NDS无线联机的功能，本游戏可以实现多人play。在地图画面上，我们可以看到主角们在一起行动的画面。这次四人组合的队伍不再死板地排成一行，而是可以在地图上分头行动。战斗的时候，各人自己输入指令，如果配合得好，可以很快取胜。



游戏里的人是可以分头行动的，在同伴进入战斗之后，你可以选择介入，也可以在一旁自己进行探索，总之游戏里的配合作战的自由度是很高的。









在战斗的时候，我方队员的行动状态可以在下屏上很清楚地表现出来，你可以看到同伴已经输入的指令，以及还在思考的同伴。



株トレーダー瞬

NDS	CAPCOM	2007.06.07
	AVG	1人/5040日元
股票商人 瞬		容量未知

在AVG部分中获得TA和股票名称

以前介绍过游戏分为交易部分和AVG部分，根据游戏发售前公布的最新消息来看，在AVG部分中能获得新的必杀技TA和股票名称。

→游戏中可以查看股票专用术语的解说，很方便股市新手快速投入游戏之中。

新TA技1：气合

在进行股票交易和使用TA时会消耗精神力槽，气合就是用来回复精神力槽的技能，当精神力低下陷入危机时，不要犹豫，快使用气合来回复吧。

使精神力得到回复

←游戏时要时刻注意精神力槽的剩余量。

新TA技2：煽动购买

这个技能可以影响网络公告板，煽动人们购买指定股票，使股票价格达到惊人程度的飞涨，威力不容小视。

股票交易者们交换情报的场所 黄金十字咖啡店

黄金十字咖啡店里聚集了很多股票交易者，他们通常会在这里交换各种情报，进行互利的合作。此外，在咖啡店里还有可能发生一些特殊的支线事件，因此一定要把这里作为重要的地方时常来看看，这样就能积累一些收获，有利于掌握股市行情，在交易战中取得胜利。

→黄金十字咖啡店的老板是薰子，她也算得上是一位老练的股民了。



↑在对话中遇到的所有股票用语都可以在股票教室中查到。

学习各种股票知识的教室

如果在游戏中遇到了不明白什么意思的股票用语，就可以来到这间股票教室进行查阅和学习，股票用语的数量和种类随着游戏的进行会逐渐增加，一定要把它们都清楚地记下来，然后通过测试的方式来检验自己的学习程度。



←↓关于股票用语的解说都是通俗易懂的，即使是对股票完全不了解的新手也不用担心看不懂。

查看各种股票用语

チャート
時間にそった株価の動きを表した線とは?

合格

←通过测验之后会得到TP作为奖励。

能够获得TA和股票名称
股票交易者商店

在AVG部分和交易部分获得的TP可以用来在商店购买各种东西，比如新的TA技能，商品会定期进行更换。

↑随着游戏的进行，商店里的商品也会慢慢充实起来，一定要经常来看看哟!

三瀬

↑商店的店员是三濑小姐，她是一位温柔的女性。

気合CD
20tp
TA気合が身につくCD。
気合を入れ直して自分の精神力を回復させる。

←↓在商店里能够买到强力的TA技能，吝惜TP的话就很有可能与这些强力TA失之交臂。

获得强力TA技能

除了气合CD和股票杂志等可以让主角获得新TA的道具之外，商店里还出售一些带有股票名称的卡片，同样也是要消耗TP来购买的。如果不购买这些卡片的话，在交易部分可供选择的股票就比较少，因此卡片也是对交易战有利的物品。由于游戏前期的TP比较少，往往会出现这个也想买那个也想要的情况，所以必须事先做好周全的打算，按部就班的稳步发展。





惊奇战士巧克力登陆DS

为庆祝人气食品玩具“惊奇战士巧克力”诞生30周年，将其做成游戏登陆NDS。使小孩子着迷的人气食品玩具“惊奇战士巧克力”中附赠了很多个性角色的贴纸，以此为依据的游戏也开始登场。在“收录模式”中，“惊奇战士大图鉴”收集了全部贴纸的资料；并且在游戏中可以挑战涉及3000个以上问题的“惊奇战士大检定”，对贴纸有爱的人必备。

将恶魔、天使系列的贴纸完全收录！

↓将作品系列中的人气呼声最高的“恶魔VS天使”系列中的贴纸全部收录。

↑不仅配有插图，还将角色的详细情报记述其中。

惊奇战士大检定

用问答的形式检验你对“惊奇战士”的了解程度

惊奇战士大检定，是涉及初代“恶魔VS天使”系列知识的问答游戏。收录了3000多个问题，答对得分。配合惊奇战士大图鉴，来取得高分吧。



收录的问题多达3000个！向那些稀奇古怪的问题发起挑战吧！



←没有相当的知识，还真不能蒙混过关，有不懂的问题的话，去参考惊奇战士大图鉴吧。

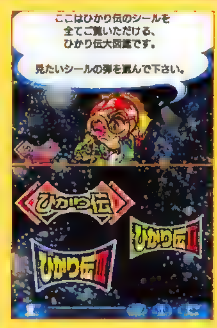
惊奇战士大图鉴

将“恶魔VS天使”系列的全部贴纸收录其中

将85-91年发售的初代“恶魔VS天使”系列以及现在还在发售中的“恶魔VS天使 光传”系列中的贴纸全部卡片化！这个资料库简直就是一个恶魔与天使编织而成的世界。

检索也很有趣！





←将最新的第3系列——“恶魔VS天使 光传”网罗其中，可以随意检索系列中的任何贴纸。

收录了2000枚以上的贴纸

惊奇战士大商店

将得到的分数全部换成令人惊喜的贴纸

在惊奇战士大商店中，可以把在惊奇战士大检定中得到的分数换成贴纸。目标是贴纸全部集齐，很多玩家小时候都收集过各式各样的贴纸吧，这里能让你重新体验到当年的感动哦！



可以利用NDS的通信机能，与好友交换帖纸，可以自由设定交换条件，例如“一枚头目交换十枚天使”，并且可以交换游戏中的角色。

↑通过交换游戏角色来增加自己的收集；头目贴纸相当珍贵，自然交换的价码也应该高一些。





游戏中将有新的原创角色登场

这是一部内容涉及从初代的《机动战士高达》到《机动战士高达SEED DESTINY》，几乎所有新旧高达作品的SRPG游戏，本次继续为您介绍与之相关的情报。在游戏中，可以开发、设计各种各样的MS，不过这次的报道，将主要为您介绍一下游戏的原创角色。游戏开始以后，就可以从这二人中选择其中之一进行游戏。以所选角色为中心，展开一系列的剧情。

→拥有极高NT能力的西罗克，感应到尼凯体内隐藏的非同寻常的战斗能力，她的力量是个未知数。

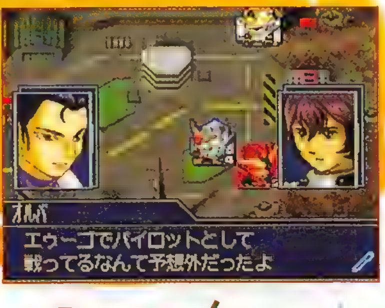


尼凯

看上去只是一个15、6岁的普通少女，但实际却是为了战争而制造的生体兵器。从研究所逃出来时失去了一部分记忆，不知道自己的真正身份。

菲奥·克罗弗德

由于神秘武装集团的袭击，而失去了父亲和故乡，内向的他不喜欢纷乱的争斗，但是作为MS的驾驶员拥有着卓越的才能。



←身为NT能力者，却被判定为F级（不能使用闪光系）的奥尔巴，好像非常了解菲奥。



两部新作品加入了游戏阵营！

除了上次报道的15部作品之外，又有两部作品加入游戏阵营，分别是《机动战士高达SEED ASTRAY》和《机动战士高达SEED×ASTRAY》，这次将介绍这两部作品中有代表性的几个机体，也许还有其它作品的加入，请关注下次的报道。

插入了数个著名的场景画面！

两个战士并肩战斗！





←曾经是宿敌的X-astray和哈伊佩里恩，可以协力发动攻击。

↓交叉火力的使用，会出现与一般攻击迥然不同的效果，这么有魄力的战斗场面，值得一看。





↑2-4个机体可以协力发出交叉火力。高达astray红色机和蓝色机释放的交叉火力，红蓝色的斩击技交相呼应。



剧情画面和战斗画面相当精彩！

本作中人物数量达到了120个，堪称SD系列之最。他们在各剧情中的精彩表现，令玩家百看不厌。



↑为了守护同伴的杰多与机体产生共鸣。这是ZZ高达的最强武器——超级机体加农炮的发射场面，威力巨大。

充满魄力的必杀技！





→东方不败流最终奥义：石破天惊拳，从GOD高达的双手释放的气，将敌人击破，不愧是奥义级的强力必杀技。



←一日出高达的必杀技炸裂！单从必杀必中的台词来判断，好像命中率颇高的样子。



游戏品质 Editor REVIEW

GAME REVIEW

最新的游戏 最快的评测

掌机游戏铁板阵

根据PS移植的游戏《星神》发售了，游戏本身的效果移植不错，除了电脑的思考速度过慢之外游戏本身的素质还是不错的。本期推荐的另外一个游戏就是由EIDOS所推出的《接触死亡》，别看游戏容量不大但是内容确很丰富，实在是一个让人吃惊的游戏。

加勒比海盗3世界的尽头

NDS	ACT
美版	Disney
2007.05.22	1人

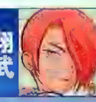


画　面：★★　音　乐：★★★
游戏性：★★　操　作：★★



岚枫：电影改编的游戏已经快泛滥了。

没看过电影，所以只能从纯玩家的角度来审视这款游戏。联想到PSP版同名游戏的表现，不得不对机能上处于劣势的DS本作有些担心。如果抛除电影的元素，本作只能算是一款中规中矩的3D画面的2D动作游戏。一闪的加入很新颖也很简单。游戏的操作感有些粗糙，但全3D的画面还是让人眼前一亮。



翔武：这次电影不错，游戏相对来讲就有点单薄了。

根据电影改编，剧情方面和电影大致雷同。画面方面虽然无法和PSP版相比，但在NDS中已经算很不错的了。游戏的类型为动作，中间靠动作解谜相对较多，和敌人战斗很少。在战斗时还有类似“一闪”的反击设定，不过有点太简单了。单挑战斗是靠触摸屏和按键操作，玩起来感觉有点单调。

星神

NDS	SRPG
日版	ArcSystemWork
2007.05.24	1人

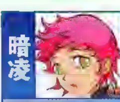


画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



猴子：移植作品能够做成这个样子已经很不容易了。

《星神》作为移植自PS的战棋类游戏，从画面上看和皇骑系列有点相似。虽然是移植作品，但游戏在原作的基础上追加了新角色、新剧情、新操作方式等全新要素，给人以焕然一新的感觉。针对NDS主机，游戏在细节方面进行了相应的调整，无论以前有没有玩过原作的玩家都可以玩一玩。



暗凌：好慢的敌人思考速度，不过游戏还算可以。

游戏作为一款移植作品来说还算是不错，星神在画面上给人的第一个感觉就是好像《皇家骑士团》，但是仔细的玩下来发现游戏在系统上加入了许多原创的东西，除了电脑思考的速度慢点之外一些都还好说。如果各位玩家能够仔细的玩一玩，一定会体验到这款游戏的有趣之处，相信大家会满意。

陈康普	PG是唯一一本能从头看到尾的杂志。
读者资料	男，17，湖北省黄石市黄石港区黄棉村39-15，435002

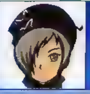
接触死亡

NDS	STG
美版	Eidos
2007.05.20	1-2人



画　面：★★★　音　乐：★
游戏性：★★　操　作：★★

菜团



容量虽小，内涵惊人。全3D的光枪游戏。

实在是不敢相信 这个只有16Mb的游戏，竟然是一个完全3D的作品，而且每个关卡的规模还是非常的大。游戏是一款射击游戏，类似于SEGA的经典光枪游戏《死亡之屋》，游戏上子弹的方式十分有趣，不过上子弹上多了感觉实在是有些麻烦，游戏中换枪操作比较方便，推荐大家进行尝试。

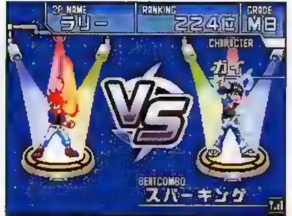
岚枫

我玩到了"死亡之屋"的触摸版

DS的触摸机能还真的是比较适合类似的主视角射击游戏，本作的内容设计得十分简单，只要不断地用手中的武器将面前的僵尸杀掉即可。这让人不得不联想当年SEGA出品的那款在SS和街机上制作的人气游戏"死亡之屋"。当然，在画面表现和关卡设计上本作与前者还有着相当差距。

节奏大作战龙剑战记

NDS	ACT
日版	Banpresto
2007.05.17	1-2人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★

暗凌



音乐游戏与动作游戏的结合体，很有创意

本来以为这是一款动作游戏，结果仔细看了一下，又发现这是一款格斗游戏，但是深入玩下去之后，才知这是一一款混合了动作、格斗以及音乐游戏的杂烩类游戏作品，游戏的进行方式是先在触摸屏那里自己创造节拍，之后利用节拍去攻击对手，游戏很有创意但是却失去了动作游戏的爽快感觉。

菜团



游戏本身需要新的创意作为吸引玩家的地方。

"节奏感"一直是音乐动作游戏的灵魂所在。不过把这个要素拿来给格斗游戏的话就比较新颖了。尽管游戏里利用节拍攻击的设定在感觉上不算特别好，但是从游戏制作的创意方面来说，这个游戏走的路线和其他游戏有所不同。所谓万事开头难，如果这个游戏以后会推出续作的话，也许制作者会把它做得更好。

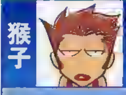
大众高尔夫球场

PSP	SPG
日版	SCE
2007.05.31	1-8人



画　面：★★★　音　乐：★★★
游戏性：★★　操　作：★★

猴子

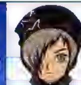


和现实联动的游戏作品，一定要拿出去玩。

《大众高尔夫》系列一直是许多玩家喜欢的休闲游戏，PSP的前作就大受欢迎，现在的《大众高尔夫球场》支持GPS机能，使玩家们在游戏中享受到现实的感觉。而且这个游戏还可以在球场里打球的时候作为记录比赛数据的工具，但是……估计就连日本的玩家也不是随便就可以去玩的吧……

菜团





活用GPS的功能，体验多人游戏的乐趣。

《大众高尔夫球场》是曾经在PSP上多受好评的《大众高尔夫》姐妹作品，这款作品与众不同的是，它是一款比较特殊的记录软件，玩家要利用PSP的GPS功能搜寻比赛的实际数据而应用到游戏中，这款游戏是一款真正的外出游戏。带着PSP来到各地收集比赛的数据吧，不过对于国内玩家来说！比较困难。

余君	超前消费买到一台IDSL后，突然觉得有点点空虚。
读者资料	男，17，福建省永安市国民路126号三幢三梯502，366000

死神4 魂之热斗

PSP	FTG
日版	SCE
2007.05.24	1~2人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★　操　作：★★

菜团



很快就能轻松上手的休闲型对战激斗。

与前作相隔了差不多有整整一年的时间，在国内受到大量fans追捧的大人气动漫作品《死神》，终于又迎来了系列第4款游戏，首周就达到了销量榜的第2位。改善了前作像幻灯片似的帧数表现，本作的流畅度明显增强，此外还强化了备受好评的同伴系统，双人援护进而一发逆转局势的魅力满载！

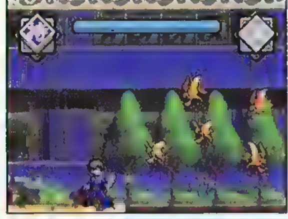
翔武

这么出下去，超过百人的阵容是不成问题了。

根据同名动漫改编，想当初第一作只有6个人，而现在算上援护角色已经发展成为有70人以上规模的团体了，不知道下一作会不会超越100人。本作的风格仍然是卡通渲染，画面上相比前作没有什么突破。部分角色的必杀技随动画中剧情发生了变化，但这个游戏依然没有什么平衡性，纯FANS推荐。

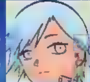
结界师 乌森妖奇谈

NDS	ACT
日版	NBGI
2007.05.24	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★

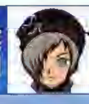
岚枫



原著的FANS又有得玩了。

又是一款我没看过的动漫作品所改编的游戏，看来最近真要恶补一下了。游戏的操作方式比较新颖，又非常符合原著的风格，这应该是本作最大特点。但因为要一手控制角色的跳跃和走动，另一只手还要在屏幕上不停地点画，时间长了就会使胳膊酸痛。看来这DS的触摸功能还真是个双刃剑啊。

菜团

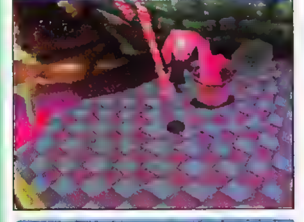


对操作性的要求比较高，动作类型爱好者推荐。

这部作品在国内似乎没多少人去关注，不过这并不影响改编为游戏后的品质。完全发挥了触摸屏的性能，新颖的结界攻击也颇有特色，封住全体敌人再一齐消灭的连锁方式倒很有“杀阵”的爽快感。剧情过短是美中不足的地方，二周目登场的隐藏boss或多或少弥补了这一缺陷。

小死神和科学博览会的毁灭

NDS	ACT
美版	KONAMI
2007.05.22	1人



画　面：★★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★

菜团

PSP版本的同名作品登陆NDS，效果华丽。

这款游戏是PSP版本的同名作品，如今登陆到了NDS上，游戏的画面十分优秀，最让人吃惊的就是游戏竟然将PSP版本的3D世界关还原到NDS版本中。游戏的谜题设计的也是十分到位，可以说这个游戏算是完整的构造了小死神的形象以及各种攻击方式。不过由本身屏幕的限制导致视角问题没有很好的处理。

暗凌



游戏颇有难度，不过小死神还是蛮可爱的嘛！

游戏挺有难度，这是给我这个动作游戏苦手的第一种感觉，不过游戏的画面到是很漂亮，以前玩过几次PSP版本，再玩这个NDS版发现还原度还是满高的嘛！小死神的动作基本上和PSP版本相同。道具种类也是十分丰富，但是游戏的难度和视角实在是让我感到头痛，看来我还是不适合动作游戏啊。

周锋　日日都拒绝看见明天，只是我们纯真梦想化为烟，不快乐，只因充实知识，在成长渐变。
读者资料　男，17，广东省广宁县南街镇粮仓洞永福路二号，526300

经典的游戏
需要仔细品味
优秀的作品
需要用心感受



燃烧吧！热血的应援之魂，同音乐融合。

NDS RAG
2007.05.22
任天堂

这是一款能够感动心灵的游戏。



应援团是由任天堂所出品的一款音乐类型的游戏,游戏可以说是在早期完美运用NDS触摸屏的游戏之一。游戏的一代推出之后立刻在国内引起了相当大的应援团热，制作商完美的将音乐与原创的关卡漫画进行融合，同时再配合混音过的日本歌曲，使得搭配的非常完美。

游戏最让人感动的地方就是当关卡中每个角色喊出应援团后，应援团众人出现的位置实在是恰到好处，而且关卡中还存在着悲情关卡，里面的内容讲述的基本上都是“人鬼情未了”一代被国内誉为NDS上神作，而玩家们也在强烈的期待着续作的到来。

相隔不久任天堂放出了应援团续作的消息，并且将其定位美版。里面收入的都是美国的多个经典的歌曲，同时再配上美式风格浓重的漫画,再一次的“袭击”了国内玩家。美版的风格延续前作，在系统上进行了一些改良，加入了剧情跳过与保存录像，这些体贴的功能使得游戏再一次的得到升华而且游戏中照样保留了让人忍不住落泪的悲情关卡。



2006年末任天堂公布了《应援团2》续作的消息，在短短的时间内就推出全新的应援团续作，不免让玩家感到场商真正的制作诚意，如此快的时间内能否达到玩家所要求的标准呢？随着日版应援团的续作正式推出，玩家一切不好的猜测彻底烟消云散。这次的《应援团2》同样给喜欢热血的玩家们带来惊喜，游戏更改了应援的进行方式，将应援团分成了两个帮派，分别是“孤高的应援团”与“高洁的应援团”。游戏在画面的表现上基本上没有进行多大的改进，不过厂商为其设计的原创漫画依然让人忍俊不禁。游戏总共收录了19首歌曲，当玩家全部通关后，根据玩家的分数以及称号会陆续打开隐藏曲目。

游戏在难度上相比1代要简单不少，起码这是给笔者我的第一感觉。值得提到的就是最后一关“地球危难之日”中虽然歌曲分为两个部分，但是系统还是很人性化的将其自动隔开，同时保存在游戏中方便玩家可以随时玩到两个不同的段落。



游戏的插画仍然很有魄力，用最直接的方式介绍出了双方应援团各自不同的道路，虽然两个应援团，都走着各自的路，但是在最后的地球灭亡之日时仍然联合到一起共同为全世界的人们加油呐喊！虽然“地球危难之日”与小孩子大声呼喊应援团的剧情和前两款作品走着同样的路线，但是配合着“人们称它为爱”这首歌,到了这里仍然让人忍不住让人掉下眼泪。

如果说《战神》这样的游戏让玩家在砍杀中得到快感，那么应援团就是真正将玩家心中的快感激发出来，让人感觉到热血沸腾。如果我有一间隔音非常完美的房子那么我一定会随着应援团一同大喊“押忍”

顾然 一转眼便到了中考，紧张的学习氛围使我。
读者资料 男，16，上海市闸北区平顺路980弄12号201，200435



翔武的狩猎生活

个人资料
翔武
狩龄：1年
本期最高兴的事：又重新打了一遍《FFT》，虽然和本专区内容无关(－ －)。
本期最糟糕的事：被单角魔王和祖龙各歼灭一次，等待我下次逆袭吧！

上期由于制作《FFT狮子战争》的攻略本，所以专区也没什么时间来做，真是抱歉啊。“总动员”栏目目前没有了，各位不介意我在这里随便说两句吧。说来《FFT》也是我喜欢的游戏，也是《FF》系列中我最拿手的两个游戏之一，另外一个是《FF3》，当时PS版的《FFT》我打通4遍，基本上都研究透了，也完美了。这次《狮子战争》我在第2时间入手了Z版，现在基本上又完美了。这期时间稍有空闲，能继续狩猎了！

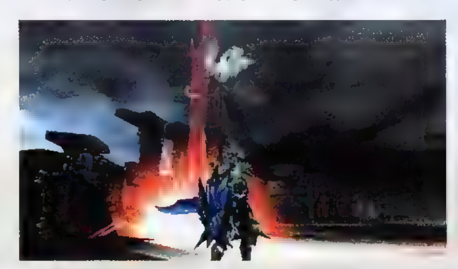
记得上期玩《FFT》的时候，《MHP2》更新了一个任务，是白猫黑猫斗技场。记得当时群里就有人把这恶搞为狮子战争。原因如下：1、共同特征都是猫科动物；2、都是黑色和白色；不同的就是《FFT》中是两边对打，这个是一起打你……可惜的是，任务的奖励方面真是不够，都是平时比较容易获得的东西了。

这次官方的下载任务可是大家期待已久的“祖龙”了，此外还有断一只角的角龙。祖龙的任务不用说了，可以造出祖龙装，还有祖龙武器。断角角龙的任务叫“单角的魔王”，听名字就挺有气势的，实际上也非常气势，而且这个任务好像是可以出最大金冠的角龙。

闲下来的时候去各打了一场，“单角的魔王”中那个角龙攻击力真是强悍，顶我一下的伤害是上位黑角顶我一下的一倍多。怒了之后，400防御左右100HP基本上就被秒杀了。此外，据说这个家伙的HP有8000，不满足上位角龙难度的猎人们有福音了……

祖龙啊祖龙……在塔顶柱子上放雷真是够气势啊，不过这个家伙和红黑龙的行动方式区别不大，火球变成了雷电，放流星雨的时候他身前的安全地带比红黑小了一些。我打的那只不停地叫，幸好穿的是高耳+心眼的太刀装去的。怒了之后（俗称爆金身）也非常漂亮，不过打了有20多分钟，3次就全都挂完了，毕竟没玩过PS2版，有些攻击方式都不熟悉。看来还要再多打几次才行。预定这期截稿后和薯子一起去战。顺便借地鄙视一下菜团同学，刚来时跟我说一块玩《MHP2》，到现在都没见他玩过。

下期预定和薯子讨伐的悲惨战报……



争鸣	为什么NDSL销量那么高呢？也许个人观念不同，我认为PSP最好。
读者资料	男，12，天津市大港区六会里十八号楼二单元401，300270

新人指导所

Q：请问死神装的祸布怎么得，同学说要用寻宝猫船，但我半天也没得到。另外，我已经进入G级了，请高手指教。

A：祸布在沙漠300点、500点、1000点；沼地300点、500点；森丘300点、500点、1000点；火山300点、500点、1000点可以获得。一般沙漠500点出的比较多。

Q：轻弩的速射为什么有的是3发，有的是5发。速射一发的威力和普通单发有什么区别吗？此外，速射的反动也不太一样吧，我见过打完后退的也见过不后退。

A：以下就是各种速射子弹的区别和威力修正：

注：反动小是打完不后退，反动中打完后退。

通常弹LV1：5发速射、反动小、威力×0.8。

通常弹LV2：3发速射、反动中、威力×0.8。

通常弹LV2：5发速射、反动小、威力×0.6。

贯通弹LV1：3发速射、反动中、威力×0.6。

散弹LV1：3发速射、反动中、威力×0.8、附加水属性值不变。

彻甲榴弹LV1：2发速射、反动中、威力×0.6、爆发威力和火属性也被修正。

彻甲榴弹LV1：3发速射、反动中、威力×0.6、爆发威力和火属性也被修正。

火炎弹：5发速射、反动小、威力×0.4、弹体威力和火属性也被修正。

水冷弹：3发速射、反动中、威力×0.5、弹体威力和火属性也被修正。

电击弹：3发速射、反动中、威力×0.5、弹体威力和火属性也被修正。

冰结弹：3发速射、反动中、威力×0.5、弹体威力和火属性也被修正。

Q：问一下上位古龙的出现条件是什么，我打完霸龙了，还没出，这是为什么？

A：上位古龙的出现条件是集会所6星、7星的任务全清。

Q：海贼装是怎么获得的？技能方面怎么样？

A：打下载的战斗街炎王龙，在报酬中可以得到JUMP券。用这个和上位炎王的材料就可以制作了。技能是剥取名人、幸运、炸弹人、恶灵加护，全套装备无孔，幸运为+13，加护−10。

如果想要激运并去掉恶灵加护，就需要一个3孔武器了。

剑装强化的段数多，可以到78防御力。



特殊任务

投稿任务

轰龙讨伐指令书

任务等级： ☆☆☆☆☆☆

限制时间： 长期有效

委托人： 太刀修行中的刚武

委托内容： 在沙漠和雪山中横行的强者，其凶猛程度非同一般，无数新手猎人败倒在它的手下，无法保证救助队安全进入，解救被困的猎人同伴。目前需要猎人精英们提供有效的进攻策略，击退这个凶猛的飞龙，提供者可获得剑蛋。

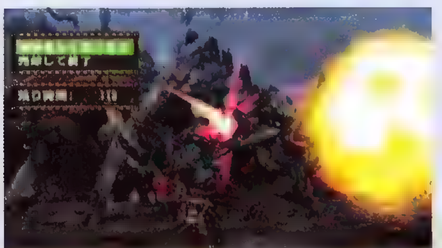
成功条件： 将击败轰龙的各种心得打法投予本刊，以便新手猎人参考。

投稿指定地： pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注： 之前的狩猎心得和采集心得仍可继续投稿。

弓箭、弩炮使用心得(下)

瞄准：瞄准对弓箭来说十分重要，可以说学会合理的瞄准方式是提高水平的一道门坎。瞄准分为盲射和精确射击两种，前者为不按R光靠方向键确定攻击方向，后者则是按R靠抛物线来瞄准。下面来说说瞄准技巧。



盲射：顾名思义，盲射也可以叫甩箭。因为箭会向人物面对的正前方射出，利用这一点我们来使用盲射。首先要掌握的是让人物可以向各个方向(前后左右)灵活地移动射击，这一点在前期的游戏中即可掌握。然后初习盲射时可以先找到自己的习惯方向，即移动时(一般都是靠横移来躲闪攻击)突然转向斜方向/前方向时人物面对的角度(怪物猎人控制方向的设定和屏幕所对的方向相适应，即按前朝屏幕正前前进，按后则是正后)。最后根据此方向调整视角，让飞龙保持在屏幕的那个角度，最后顺间转身把箭射出去即可。当熟悉后可以在人转身的过程中射击以达到调整角度的目的，这一点近战武器同样适用。盲射的缺点是未熟悉时不易命中要害，弹道是水平的不能攻击高处的部位。而优点在于使用方便快速，能提高攻击频率，也是提高精确射击速度的基础。

精确射击：这个就比较简单了，按R后靠十字键来调整弹道射击。一般结合盲射，在调整面对方向后再按R开镜微调(因为按R后视角调为人物正前)。优势是攻击精准，便于打击要害。劣势是瞄准时会浪费很多时间。

闪躲和攻击时机：弓箭是不能防御的武器且收弓速度较慢，所以不宜离飞龙太远，不然很难躲开龙龙们的火车。所以推荐站位是最佳攻击距离附近甩尾范围之外。平时靠积极的横向移动来躲闪飞龙的大部分攻击，然后在飞龙攻击前/后的破绽时射出蓄力已久的弓箭。不过注意，弓箭的攻击硬直虽然不大但不能用翻滚取消，请小心。

攻击部位的选择：参考怪物伤害吸收表里的“弹”或属性攻击吸收较高的部位攻击。弓箭在团队作战中的使用：弓箭的优势在于攻击频率，单一部位的连续伤害，射程和多种特殊状态攻击的使用。单弓即可经常使飞龙出现硬直(部分可锁)，多弓的话就可以达成大部分龙种的攻击封锁(即使其一直保持硬直动作而无法做出攻击)。依靠这一点可以救队友于猫车之中或提高杀龙效率，使用方法也很简单，即算好硬直所需的攻击次数然后瞄准弱点攻击。特殊状态攻击自然不用多说，不过推荐让队友帮忙带药瓶。需要注意的是贯穿类攻击不适合使用特殊状态药瓶，推荐用高等级蓄力配合连射/扩散箭使用。利用弓箭的远程攻击还可以轻易解除队友的硬直/引爆爆弹，这也是弓箭的优势所在。不过要注意，弓箭射出时的判定非常容易引爆身边的爆弹(范围很大……)。

——弓箭推荐使用的技能

耳栓/高级耳栓：对于不能防御且防御力低下的弓手来说只要中了龙吼基本就上车了，耳栓对于弓手来说是比较重要的。



连射：和弩的鸡肋技能不同，连射在弓箭上的体现就是加快蓄力速度，也就是变相增加攻击力。

通常(连射)/贯通(贯穿)/散弹(扩散)强化：直接提高攻击力……

装填量加：使弓箭可以使用蓄力3，没有这个技能估计也没多少人用龙头琴了……顺便一提训练所斗技任务全清可以得到装填量+10的增弹耳饰。

回避性能+X：对于只能用翻滚来回避攻击的弓箭来说是实用的保命技能之一。

耐力消耗减半：无论是蓄力还是翻滚都要消耗大量的耐力……弓手大部分时间都是在耐力低下的情况下度过的。强走药也不是所有猎人都消耗得起的，所以这个技能也相当实用。

特殊状态/属性攻击强化：增加特殊状态储



蓄值(可以当做加快飞龙出现特殊状态的速度)/增加属性攻击力

火事场力：虽然发动技能需要HP低下，但是弓箭的特性使无伤变得非常轻松。

——以下是豆知识

贯穿的射程比连射远一点。弓箭的0箭攻击可以用来断尾，速度不慢。弓箭清杂兵的速度并不慢，只要注意保持最佳射距并使用蓄力即可。

要珍惜的使用强击瓶，因为无论是不蓄力还是蓄力三每攻击一次都要使用一瓶强击。弓箭的射程十分有限，远了就打不到了。所以请尽量保持最佳射距。无论什么时候，蓄力的攻击都要比不蓄力强。

千万不要贪射抢攻，有必要的话要用翻滚取消蓄力，如果耐力快要下降到不能使用翻滚而敌人动作比较快的话那么就放弃掉攻击吧

箭的后跳可以连续使用，这招可以用来回避前方短距离攻击，比较配合回避性能+来回避铁山靠和火龙的撕咬。

配合闪光弹和高台可以有效增加伤害输出，不用担心弓箭杀龙慢的问题，只要掌握方法和龙的弱点没有什么龙可以坚持到时间结束(25分钟黑龙红黑除外)。学会合理使用回避等于学会了一半的弓箭。推荐使用弓箭的飞龙：野猪王，(黑)凯龙，岩龙，金狮子，大怪鸟，毒怪鸟，水龙，砦蟹，轰龙，(赤)电龙，(红)黑龙，老山龙，(锈)钢龙，霞龙。

弓箭作为MHP2的新武器其实用度相当的高，霸弓更是作为逆天武器出现。一弓当关，万龙莫开，现在用弓的猎人越来越多，作为新增的五种武器之一，弓箭无疑是成功的。最后PS一下，强烈推荐用弓打村长毕业任务“最终的招待状”。 文/KUKU

《怪物猎人》四格漫画欣赏



这组4格漫画是由“JUMPCLASS”动漫工作室创作。
欢迎各位玩家踊跃投来稿件，展示你们的绘画水平。

张文强	现在为了玩龙珠转形玩PSP。
读者资料	男，13，天津市太港区钻井花园路油田第二中学六年级二班，300280



为了让更多读者有机会参加封神榜，现征集各新老游戏的稿件，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

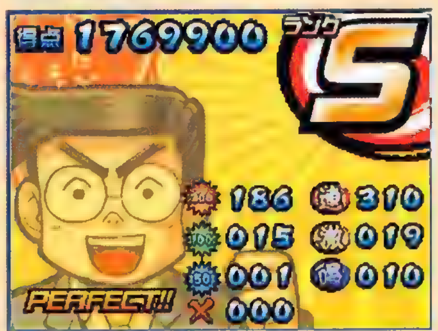
邮箱地址：pg@vgame.cn

《应援团2》

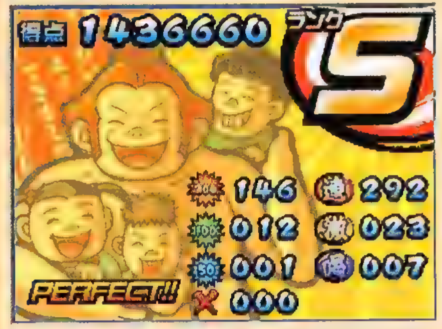
挑战者:lxx

华丽难度全S级挑战(上)

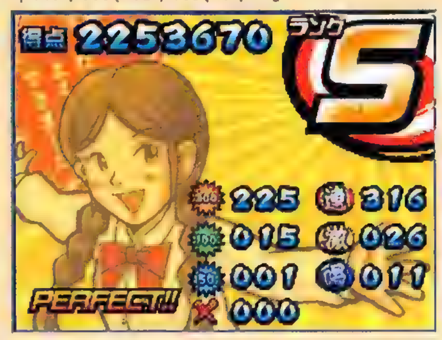
应援团2是继应援团和节拍特工后的又一热血游戏。本作较前两作有了较大改进——每一首歌的开头和结尾部分都可以跳过，节约了不少时间。此外，对保存的录像不像节拍特工那样一关只能保存一个，而是给出20个位置任意保存。（个人感觉给的位置太少了。）在成绩栏中记录着最高的三个得分，可以看到自己玩应援团2水平的成长。还有，就是歌比前两作的好听多了。（虽然个人很讨厌count down这首歌……）冲着这些，我决定挑战华丽难度的全S级。



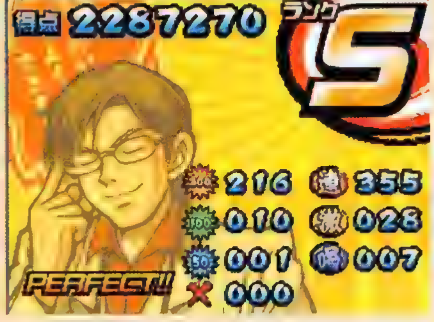
1、全力少年：我比较喜欢的歌之一。本关的节奏比较容易把握，速度也不快，因此要达到S级并不是什么难事。我的成绩为1769960，其中186个300、15个100、1个50。（某个比较冷的晚上在公园里打的--_卅）



2、贈る言葉：这首歌的节奏同样比较好把握，而且几段中几乎都是重复的，所以一般人练个10次左右就能做到S级了。我的成绩为1436660，其中146个300、12个100、1个50。

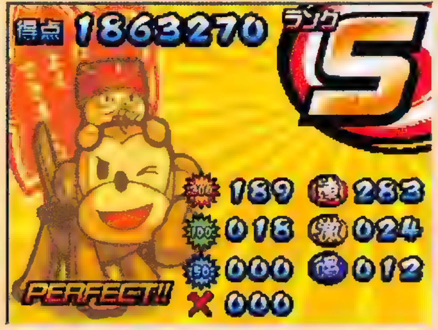


3、リルラ リルハ：本关吼的おうえんだん很有特色，让人听了就想笑。这首歌也不错，挺有节奏的，只是第三段倒数第三个不能按照之前的节奏，否则很可能直接给你一个红叉。关于这部分我有个疑问：为什么歌唱出来了野猪会撞树？因为难听？唱得难听校长应该会在那骂的啊……我的成绩：2253670，其中224个300、15个100、1个50。

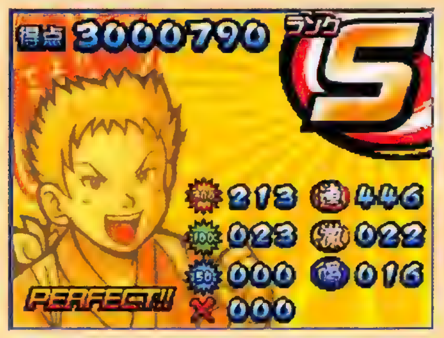


4、POP STAR：在玩到游戏的当天晚上，QQ群中有人说医生这关简单，很轻松就S了，（气轻的应援……）由于我很好强，当场决定一定要S级。但是在果敢的应援和华丽的应援中怎么也拿不到S（RPWT？），一到华丽的难度却很轻松地拿到了S级。此时我才明白，原来华丽的应援才是最简单的……（个人意见，别抽我……）我的成绩是2287270，其中216个300、10个100、1个50。

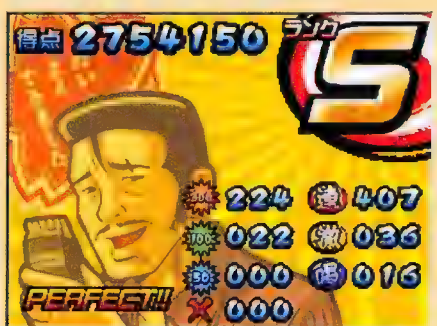
马知恒 掌机玩家是一家人，有掌机，才有大家。
读者资料 男，15岁，云南省昆明市新迎园小区18-3-302，650233



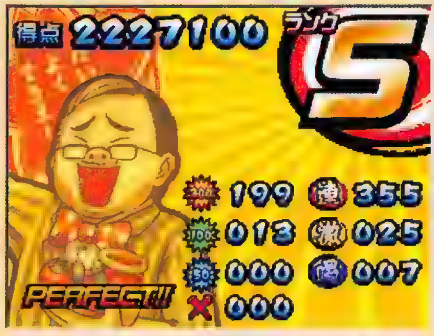
5、MONKEY MAGIC：这首歌中“monkey magic”出现很多次，其中全点击的稍难一些，不好把握节奏。第五段中重复的“monkey magic”在拖动完之后要先点一下，再在上面一些的地方点三下，比较容易点出100分，需要注意。我的成绩是1863270，其中189个300、18个100。



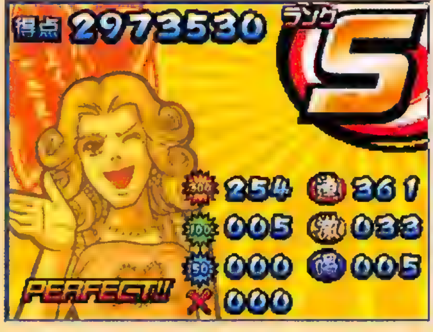
6、GO MY WAY：这首歌要我们间隔时间有长有短，但是还挺好把握，同样的，这首歌的点击节奏需要多练，熟能生巧嘛。我的成绩：3000790其中213个300、23个100。（很勉强的一个S）



7、ジュリアに伤心：本关的歌我也比较喜欢，但是下载来的歌是22KHZ的，听起来很难受ToT。本关的节奏也比较好把握，速度会快了一些，稍微练练就可以比较轻松地拿到S级。我的成绩是2754150，其中224个300、22个100。



8、VISTA：这首歌最难的地方无疑是最后部分，一般玩两到三次就可以掌握节奏了。前面的部分节奏基本都很容易听出来，一般不会有太大问题。成绩是2227100，其中199个300、13个100。



9、BANG！BANG！バカンス！：本关只有某些地方速度较快，因此总体来说难度不高，特别注意个别地方就行了。我的成绩：2973530，其中254个300、5个100。

10、少年ハート：我认为最难的一关——第一段以及第四段的前半部分节奏不好把握，所以练起来也累（因为要打到第四节练）。我的成绩是2784270，其中251个300、26个100。

如果愿意和我交朋友，请加QQ123390942或409950645，但是要考试结束后才会上。编者：由于版面原因，下期刊登后面10首歌的，请见谅。



刘雪莹	PSP啊！梦啊！……一日三餐必不可少！我的食物！→PSP！
读者资料	女，18岁，安徽合肥长江中路333号604室，230001

掌机游戏的次文化时代

文■三问书屋

一切从"饭"说起

很久以前，当游戏机这个东西刚刚进入人们的视界时，人们看待游戏机的眼光是单纯的。大概也是因为那时候国内的游戏市场基本上被任天堂的产品（或者说仿造品）所充斥，因此大家玩的多是一种主机，那个时候人人都打魂斗罗超级玛利赤色要塞，一个游戏虽然玩上半小时左右就能打通，但是因为当时游戏卡的单一以及新游戏的缺乏，一盘合卡玩个一年半载并不是什么奇怪的事情。而且人们的心情也主要放在游戏上，似乎也没有什么专门以捧游戏或者骂游戏为乐趣的人，更没有谁会闲到看哪台主机不顺眼就狂喷不已。毕竟那是一个传媒闭塞的年代，连电玩专门杂志都不见踪影，更没有网络和BBS这类东西的存在。

10多年过去了，当我们从铺天盖地华丽鲜亮光怪陆离，画面音乐与内涵比FC时代高出不知多少，而且价格在国内却5块一张的盗版游戏中探出头来，想喘一口气的时候，却愕然地发现，我们身边的游戏空间与千里之外的游戏发源地一样，已经变得面目全非了。最近两三年，流行在玩家们交谈的话题中，被大家提起最多的就是"饭"字。

所谓"饭"者，非饥寒之时所求之食物，实西洋文字"fan"也。然此"fan"之义又非折扇风扇，若以今文属之，大概就是"爱好者"的意思。由于英文里还有单数复数之分，我们经常可以看到"fan"、"fans"这样的说法，其中"fans"又以谐音被称作"粉丝"，在从90年代起兴盛的流行文化影响下，追求崇拜明星的"追星族"们就有了"fans"的称号。推而广之，对某个事物持崇拜态度的个人或群体，就被人们称之为"饭"。

那么说回游戏界，自从有了游戏机之后，游戏爱好者这个群体自然就形成了。喜欢游戏



的人都是游戏饭，这一点没什么说的。之后又有游戏机种饭、游戏类别饭、游戏厂商饭等等小群体，作为游戏文化的次文化产物，这些粉丝的出现是很正常的。什么？刚才两句话说得有点深了？那好，我们从比较浅显的地方说起。



游戏与次文化

首先我们说说刚才提到的“次文化”这个东西。次文化在社会学中，是指在某个较大的母文化中，拥有不同行为和信仰的较小的文化或一群人。次文化和其他社会团体之间的差别，在于他们认为，自己的一部分是与众不同的。比方说全世界有60亿人，但是玩游戏的人只占其中一小部分。因为游戏和穿衣吃饭不一样，不是非做不可的事情，所以玩游戏的人和全世界所有人比起来，必定是一个相对的小众群体。不玩游戏的人可能觉得电子游戏没什么意思，而玩家们则会把玩游戏作为自己精神生活的一部分，所以针对大众来说，游戏玩家就是一个次文化的产物。

次文化的一个特征，是它和母文化有很大一部分是结合在一起的，然而在某些特别的方面，两者之间就会有比较大的差别。当某些次文化之间的差异在到达了某个程度以后，它们就会拥有自己的名字。



上面一段话可能比较难理解，没关系，我们可以把这个概念代入“游戏爱好者”这个比较熟悉的圈子里就明白了。刚才我们说过，游戏饭里还有各种饭，也就是说，游戏玩家这个次文化群体下面还有更多的次文化群体。表面看来，游戏玩家都是一样的（至少在不经常接触游戏的人看来是这样），但是再仔细分析的话，我们可以看到游戏玩家们可能会偏好某个主机、某种游戏或者某家游戏厂商，所以就有了机种饭、类型饭、厂商饭这些受众中的小群体，也就是次文化下面的次文化。

当代的次文化起源于1950年代战后婴儿潮（Baby boom）的影响，由于世界环境的相对和平与医学技术的进步，大量婴儿在战后出生并成长，在西方世界，从少年期到青年期的“Teenagers”开始成为社会的重心，“年轻人的文化”（Youth culture）开始流行起来，经过数十年的发展之后，原本是次文化的“年轻人的文化”，在这些年轻人成为社会主体之后，其意识形态和生活方式逐渐被多数人接受，现在人们对流行文化、两性关系、女子在社会中的地位等方面的认识，现在已经成为被社会接受。也就是说，当有的次文化随着其主体发展到一定阶段之后，就会成为社会的主流，从而升级为母文化。就现在游戏文化在整个社会文化中所占的地位来讲，现在玩游戏的人在人口中所占比例比过去高出不少，电子游戏在人们意识中的形象从“休闲小品”、“奇技淫巧”甚至“电子鸦片”之类的负面角色逐渐转换成一个中性的东西，现在很多家长提到游戏也不再谈虎色变（现在做家长的人里应该也有不少玩游戏机的过来人），这就是电子游戏从“次文化”向“主流文化”进行过渡的表现。如果换回到90年代初，你对当时的人们说“电子游戏是第九艺

术”，可能你得到的嘲讽会多于理解。但是到了现在，接受这种说法的人比过去应该多出很多，游戏文化在社会文化的发展中产生的影响，由此可见一斑。

游戏文化在东方

电子游戏起源于西方，经历了70年代的“原始时代”之后，在80年代开始流行于世界。而游戏机最早的玩家们，正是10—20岁之间的年轻人。虽然1982年的“Atari Shock”导致这一次文化遭受主流社会的严重冲击，但是电玩在日本的发展却出乎当时人们的预料。百年老店任天堂本来是经营各种娱乐用品和玩具的公司，除了制作花札、麻将牌之类的大众产品之外，更把目光瞄准了当时就很有潜力的青少年消费市场。就这样，从1983年FC正式发售开始，游戏业在日本蓬勃发展，并且使这个“朝阳产业”在欧美等地重新复活。应该说，在75—85年前后出生的玩家们能够对游戏产生兴趣，任天堂的功劳是不可磨灭的。正是由于FC（NES）大行于世界，电子游戏才能够从一个小众的次文化向相对更大的文化发展，这才有了今天我们看到的游戏界的格局。



任天堂的游戏机在人们日常生活中成为家常便饭，早在Game & Watch的时代就开始了。由于Game & Watch没有及时注册商标，其他玩具厂也纷纷仿制，并且冠上“Game & Watch”的名字。任天堂吸取了这个教训，在FC生产之后，就注册了所有与之相关的商标和商品名称。从此之后，无论是东方的FC还是西方的NES，都成为任天堂独有的商标，人们在提到Famicom或者Nintendo Entertainment System的时候，首先想到的就是任天堂的招牌，尤其是NES，让Nintendo变成了一个在西方家喻户晓的名字。任天堂在80年代取代Atari成了游戏文化的代名词，而游戏次文化的主体——各个国家的玩家们也都对这个公司抱着认同的态度。

任天堂依靠老伙计马里奥为自己打下一片江山，在集结了众多游戏制作厂家作为自己的软件来源之后，即开始奉行严格的游戏制作限制和权利金制度。这是针对当初美国许多游戏公司趁着Atari流行的风潮混水摸鱼，大量生产质量低劣的游戏软件导致整个市场崩溃的前车之鉴采取的防范性措施。由于早期的游戏容量有限，如果不精心制作的话，游戏质量就会受到影响。在这种情况下，任天堂的强硬手段在尽力阻止游戏业向不健康方向发展的同时，也使软件商们在游戏制作方面绞尽脑汁，开发了许多优秀的游戏。这个时代从1983年一直延续到90年代前半，在10多年的时间里，虽然与任天堂竞争的厂家时不时地出现，但是真正能够战胜它的硬件商并没有出现。对于20世纪80年代前出生的玩家们(也包括一部分80后玩家）来说，“任天堂”就是“电子游戏”。而围绕着这些游戏出现的玩家群体，以及他们在交流时所使用的“专业术语”、交流游戏心得，以及各种互通有无的活动，使以任天堂为主流的游戏次文化在短短的几年里迅速发展起来。



缘起：方寸之间的掌上游戏世界

80年代后期是任天堂对于游戏市场影响最大的时期。掌机作为能够和电视主机平起平坐的硬件系统，就是从这个时代开始的。其实大家也都知道，任天堂在制作掌上游戏机方面起步很早，早在FC诞生几年之前，液晶显示的Game & Watch就已经是家喻户晓的东西了。不过那时候的“掌上游戏机”只是在面板上印刷一些固定图案，之后用有限的液晶显示几个可动的色块，制作出的简单的“电动玩具”，玩家们只要按几个按钮就可以玩上面的游戏。但是游戏内容单一是这些“玩具”的通病，就像其他玩具一样，这些游戏机往往在大卖一段时间之后就冷掉了。想要玩到新游戏的话就必须买新的机器，任天堂虽然生产了许多种不同的Game & Watch，但是不能一直这样下去。随着FC的流行，制作可以更换卡带的掌上游戏主机就成为任天堂决策者们讨论的话题。到了80年代末，任天堂在技术方面已经没有什么大的问题了，可以更换软件的8位掌上游戏机——GAMEBOY正式浮出水面。

GAMEBOY的问世恰逢《俄罗斯方块》在全世界流行的风潮，两者在时代的机遇中合二为一。有远见的任天堂支持BPS向TETRIS之父——阿列克谢·帕基特诺夫所在的苏联ELORG公司买下了《俄罗斯方块》的制作版权，并且利用法律手段将与之争夺版权者排斥在游戏制作和销售的圈子之外。在1989年GB在全世界发售的时候，每台美版GB都搭配一张TETRIS的卡带。因为俄罗斯方块本身就适合掌机，可以方便玩家们在休闲时间随手游戏，结果这个游戏与GB主机在发售的时候起到了相互支持的作用，得到了大多数掌机玩家的喜爱。

不过，任天堂的GB不同于其他固定游戏掌机的特征在之后立刻得到了体现。可以更换卡带的系统给游戏软件的更新带来便利，GB就像FC/NES一样，成为软件商大发其财的工具。除了一些移植作品之外，专门针对GB的游戏软件也不断地被开发出来。到了90年代初，GB凭借着小巧灵活、价格便宜以及省电的特性，成为喜欢旅游、经常出门的游戏爱好者们不可缺乏的随身玩伴。除了日本之外，欧美的玩家们也把大量的时间花费在这个四色灰阶的绿色游戏屏幕上。在海湾战争时期，伴随美国军队在荒凉的沙漠中度过寂寞时光的，除了可口可乐、骆驼香烟和各种花边杂志之外，还有百玩不厌的砖头GB。这个结构看似简单的小游戏机以其过硬的质量和丰富的游戏征服了士兵们的心，游戏文化也被这些常年在外的人带到了世界各地。

口袋妖怪，任天堂的拯救者

GB的发展是一帆风顺的，但是掌机市场向来不是任天堂一家独有，在暗地里和任氏竞争的厂家们看着老对手从小孩子手里大把地赚银子，要说不眼红那是不可能的。自从GB热卖之后，意图与之争夺市



这台砖头GB在海湾战争期间被美军带到伊拉克，结果在一次爆炸中变成了这个样子。虽然电池仓被炸坏了，但是接上电源依旧可以玩。由此可见任天堂的硬件质量是多么坚固。



能性”，就像1000个演员可以演出1000个哈姆雷特一样，1000个不同的玩家培养的怪物也是各有自己的特征，除了和游戏里的NPC挑战之外，人与人的联机对战更加具有吸引离和挑战性。除了游戏本身，和游戏有关的东西如动画、模型、卡片等周边产品也都受到了极大的欢迎。更重要的是，因为喜欢这个游戏系列的玩家以低年龄的少年儿童为主，家长为孩子的消费往往比自己的消费时出手更加大方，所以这个系列的各种产品动不动就卖个几百万也就显得很平常了。从1996年开始，口袋妖怪在10年的时间里为任天堂创造了数之不尽的商业价值，也让任天堂在电视主机市场失意的同时继续保持着稳定的利润，使它的各个游戏部门能够在协调之后进行下一步的开发活动，所以说《口袋妖怪》是任天堂的救星也并不为过。

与《口袋妖怪》游戏的流行相对，由口袋妖怪带动的游戏文化也在青少年的文化生活中占据了很重要的位置。孩子们讨论的是各自收集Pokemon的数量和种类，看的是Pokemon的卡通，甚至上学使用的文具上都有Pokemon的图样。漂洋过海来到西方的日本游戏《口袋妖怪》不但掳获了无数孩子们的心，更让口袋妖怪的游戏文化像超人、迪斯尼这些美国本土的卡通文化一样扎下了根。

场的对手掌机层出不穷。从东方到西方，从GAME GEAR 到ATARI LYNX，各种不同型号的掌机对GB的围剿攻势从来没有减弱。经过多年的攻防战役之后，老旧不堪的GB已经不能单靠俄罗斯方块这样的软件和对手抗衡了。和后出的各种掌机相比，GB在画面上占不到什么便宜，开发新掌机还为时过早，90年代中后期的任天堂在家用电视主机上的失足使人们对这个老字号的游戏商的信任下降，转投新贵SCE的第三方软件商数不胜数。在这种不利的情况下，任天堂唯一还能控制的就是掌机市场。在这个危急的时刻，使垂暮之年的GB重新焕发青春，重新吸引大批玩家的游戏出现了，这个游戏可以说是任天堂的拯救者，它的名字现在几乎世人皆知，只要是玩游戏的人，无论有没有玩过这个系列，都不可能没有听说过。没错，这个游戏就是《口袋妖怪》系列。

《口袋妖怪》本身是一个搜集、培养怪物并且向更强大的怪物教练进行挑战的游戏，它的系统不算难，游戏流程简单明了，但是游戏的魅力却远远超出人们的想象，这一点大概当初设计游戏的人都没有料及。这个游戏最吸引玩家的地方就在于“游戏中存在的无限可

从GBC到GBA的文化传承

任天堂的GAMEBOY占据了整个90年代的掌机游戏市场。在96年推出的超薄型GAMEBOY Pocket和口袋妖怪一起成为流行话题2年之后，任天堂终于将自家的掌机彩色化，使玩家们告别了黑白两色的游戏世界。由于游戏制作技术的进步，GB游戏的容量也得到了提升，游戏的画面比过去也有了很大的进步，专门对应GBC的游戏画面已经超过了FC的水准。当然了，在PS2都呼之欲出的时代，8位的游戏再怎么华丽也只是8位游戏，任天堂的掌机真正到了该更新换代的时候。GBA的出现是必然的，但是它一直到2001年才正式推出，并且以移植SFC游



戏为首发作品,这显示出GBA作为GB的后续机种,它的名称那个“Advance”并不是虚名。GBA基本上继承了GB系列主机的能力，它的屏幕采用了2.9英寸TFT 反射型液晶显示屏，分辨率为240×160，最大发色数32768，一个角色上面可以显示512色，位图模式可显示32768色。从它的硬件机能来看，GBA可以制作3D游戏，但是它更适合开发2D游戏（任天堂为软件商提供的开发包是针对2D游戏优化的）。实际上,在GBA上坚持2D路线正是任天堂的打算。它需要做的，是继承GB时代的游戏，就像SFC继承FC一样。

在这种情况下，GBA的游戏能够继承前代主机的辉煌是理所当然的。从GB时代走过来的玩家们对于GBA的画面已经很满意了，只要游戏做得好玩，其他方面也没有更多值得挑剔的。何况在当时还没有比GBA画面更强的掌机出现。不出所料，尽管GBA最初的几部作品只是移植超级任天堂的游戏，但是这些在SFC上就已经成为经典名作的系列到了GBA上依旧让玩家们在大开眼界之余称赞不已。经过超级马里奥Advance、机战A、恶魔城三部曲等作品的轰炸之后，专门针对GBA开发的游戏攻势开始了。逆转裁判、瓦里奥制造这些GBA上原创的新游戏令玩家们耳目一新，以前认为任天堂只专注于复刻和移植的人们也看到了GBA的真正实力。等到火纹、赛尔达和口袋妖怪在GBA上大行其道的时候，掌机玩家们已经对这台主机完全接受了，毕竟你想玩到的掌机游戏在GBA上基本上都可以玩到。

GBA时期的游戏文化与之前的GB时代不同。GBA的机能与GB相比有了飞跃性的进化，它的玩家群也比以前复杂了。因为GBA卡带容量和存储方式的进步，它上面

的游戏需要更长的时间才能完成，玩家们玩一个游戏的时间比过去增加了许多，所以GBA上的游戏超越了90年代初以小品级为主的范畴，玩家们也逐渐适应了长时间的游戏（这个传统从GB后期就开始形成，到GBA时期完全定型）。

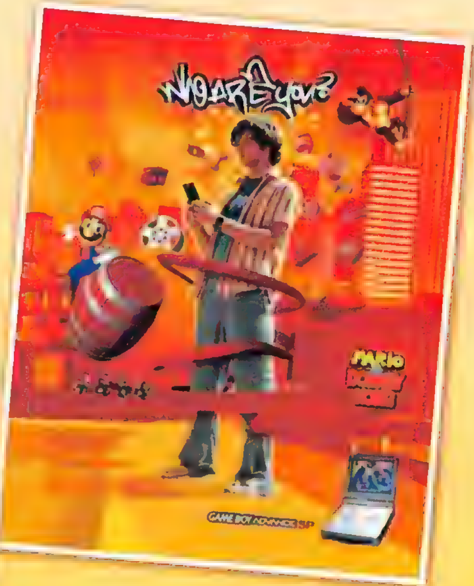
顺便说一声，GBA兴起的阶段正是国内掌机玩家数量稳步增长的时期。除了过去靠《口袋妖怪》、《勇者斗恶龙怪兽篇》等优秀游戏从GB时代过渡来的玩家之外，从GBA时期开始认识掌机游戏的玩家（出生年龄主要在85-90之后）多了起来。虽然这些年轻玩家错过了2D家用电视主机最辉煌的时期，可能没有接触SFC这样的主机，但是GBA对于他们来说并不亚于SFC对80前玩家的意义。围绕着马里奥、机战、恶魔城、口袋、火纹、赛尔达等GBA游戏成长起来的新一代玩家们，对自己喜欢的游戏系列钟爱有加。而且由于当时掌机卡带的开销比散装光盘要大，掌机玩家往往在一个游戏上会花费更多时间和精力。这种游戏精神是值得每一个玩游戏的人尊重的，因为很多游戏都是在经过深入研究和攻关之后，才能深切体会到它们的魅力的。

新掌机时代的文化冲击

所谓的“文化冲击”（cultural shock）指的是生活在一定文化背景下的人们在处于不同于自己所在的社会文化中的时候产生的各种不适应的情况。

尤其是来自不同文化的人，在进行交流的时候，经常会出现一些误解甚至不必要的纠纷。来自不同次文化群体的人，在互相接触的时候，也会有这样的事情发生。游戏文化作为次文化的一种，喜欢不同类型游戏或者主机的玩家在观点上有不一致，是正常的。自从游戏机问世以来，不同机种、不同游戏类型的玩家们，一直处于这样的“文化冲击”之中。偏好不同机种的玩家之间比较容易出现文化冲突，如SFC与MD、SS与PS、DC与PS2的支持者之间，都会有一定的争论。与复杂化的家用电视主机市场相比，掌机界从1989年到2004年这15年里一直是任天堂一家独大的场面，其他公司生产的掌机或者与GB/GBA系主机竞争之后失败，或者从一开始的时候就不占主流地位。在那个时候，掌机游戏界的文化冲突是比较小的。





自从SCE宣布生产掌上游戏机PlayStation Portable以来，一直由任天堂一家唱主角的掌机市场局势发生了变化。SONY在游戏界摸爬滚打10来年，已经在电视游戏主机的竞争中取得了2次胜利，任天堂则遭受了2次落败的命运。在电视主机阵地失守的不利局势下，掌机成为任天堂得以维系的重要

支柱。而SCE对于掌机玩家群的重视在当时已经不输给任天堂，PSP的出现对于任天堂来说是一个很大的威胁，而任天堂公布的掌机NDS在硬件表现方面不如PSP，这也是人所共知的事实。但是到了2006年，PSP并未如SCE之愿“终结NDS”，看起来这些年一直在和任天堂的争斗中占上风的SCE对老任的最后一击没有达到预期目的，NDS卖得热火朝天，PSP也并不冷清。这是为什么呢?

任天堂游戏文化的变革

说到头来，游戏文化的主体并不是一台两台游戏机，而是多年来一直默默支持游戏的玩家们。SCE在这10年来带给任天堂的“文化冲击”，最重要的一点就是玩家群的争夺。任天堂失去玩家，SCE得到玩家，此消彼长的结果就是SCE给任天堂带来巨大的冲击。而PSP与NDS在争夺玩家这个决定性的战役中，没有占到太多便宜。任天堂在新掌机上设计的独辟蹊径的操作方式以及针对过去非游戏玩家的软件拓展，使NDS在继承了GBA时期玩家群的同时又让更多以前不玩游戏的人接触这台新的主机。被NDS吸引的人群除了年轻人之外，许多不曾接触掌上游戏机的中老年人也被《锻炼大脑的DS训练》这样的游戏吸引着。任天堂在两次争夺家用主机市场受挫之后，没有继续沉溺于与SCE争夺日益萎缩的固定玩家群，在战略上的这一着棋走得堪称绝妙。在新的游戏人群产生的同时，这些在年龄、生活、社会经历与以前的玩家相差甚多的“新”玩家们，把自己所属社会的文化带到了原本相对单纯的掌机游戏界，任天堂的游戏文化变得复杂了。新接触掌机的大叔大婶、爷爷奶奶们对于以美少女或者暴力为主题的游戏也许不会产生太多兴趣，他们玩游戏的目的可能就是锻炼大脑、放松精神。针对这些大龄玩家的益智游戏并不局限在脑力训练或者俄罗斯方块这样的游戏里。有文学爱好的玩家可以拿NDS阅读夏目漱石、石川啄木、宫泽贤治、芥川龙之介的小说，平时喜欢佛教的玩家可以拿NDS的触摸笔书写《般若心经》，这些软件都是专门为高年龄层的玩家开发的。不过，他们在接触动物之森、牧场物语甚至口袋妖怪之后，也会对这些“新鲜”的东西产生兴趣。就这样，年长的新玩家们一边影响着游戏的文化，一边也受原先游戏文化的影响。

这种游戏文化的变化，对于已经发展了20多年、缺乏生气日渐衰落的游戏界来说，是一件好事情。一方面，近几年来玩家们对于电玩界尤其是以日本为主体的亚洲电玩市场中出现的“失望——衰落——再失望——再衰落”的不健康局势早已厌烦，游戏要发展，新的游戏设计要素固然是不可缺少的，但是“玩家群的改变”却是以前人们没有想过的情况。另一方面，任天堂在提供了新的游戏环境与游戏人群的同时，也对自己的游戏市场策略做出检讨与修正，已故的横井军平先生提出的“过时技术的平行应用”取代“精英游戏追求高清画面与顶级机能”，成为任天堂在新时代的策略。因此虽然NDS在机能方面比不上PSP，但是它在软件上的全面出击使玩家们对于使用纯熟技术开发出来的内涵深刻的游戏产生了更多的兴趣。





现在的玩家面对的，是比以前复杂的游戏环境和超过自己意料的身边的玩友们。也许你没有察觉到，以前一部分与电子游戏丝毫没有关联，甚至对游戏抱着偏见的人，在接触了游戏之后也成了你的同路人。也许你和他们之间在很多地方都存在着分歧，但是他们爱好游戏的心是和你一样的。

SCE的流行游戏文化

在没有SCE的时候，SONY在任天堂手下做着游戏机硬件的研究开发工作，SFC就是他们与任天堂共同开发的心血杰作。由于在生产光盘游戏机的时候发生分歧，SONY被任天堂背叛抛弃之后自创门派，利用第三方厂商对老任高压政策不满的情况将他们招揽到自己门下，扯起一面PlayStation的大旗，夺走任天堂的半壁江山，又顶住了SEGA和微软的次世代攻势，两度称霸家用电视游戏业。随着越来越多的人对SONY游戏机的手柄产生认同，SCE的游戏文化已经发展成为具有独立风格和流行性的次文化。这个文化为PSP的流行奠定了良好的基础，也难怪久多良木健在推荐PSP的时候信心满满，毕竟集帅、酷、美于一身的PSP主机和追求爽朗、流行、个性的少年们是很好的搭配。PSP作为能够玩游戏，能够播放UMD格式影碟，支持MP3、MP4和WMV、FLASH等格式的播放器，又拥有炫酷的外形与16：9的超大屏幕，要说它不吸引人那才真是匪夷所思。PSP的软件阵容虽然比不上NDS一般铺天盖地，但是优秀作品也是层出不穷。除了许多复刻以前游戏的经典之外，以《怪物猎人Portable》为代表的新作也得到了众多玩家的支持。经过2年多的发展，除了UMD影碟没有得到普及之外，PSP在年轻人的消费市场中所占的位置越来越重要。不只是在日本欧美等地，包括港澳台在内的整个中国地区的年轻玩家们对PSP的兴趣也十分高涨。在近期的80后年轻人消费趋势调查中，在“最想购买的东西”里，PSP占到了第3名的位置。而国内各大游戏店铺在06年之后卖出的PSP，其数量也是不可低估的，在大城市的街道上，公车站前和地铁通道里，手持PSP的人并

不比玩NDS的少。当然了，玩PSP游戏的应该占比较大的部分，但是拿来听音乐、看电影的人也不在少数。和买NDS相比，现在国内的年轻人在买PSP的时候，显露出更多“追求时尚”的意愿。当然了，现在年轻人的消费金额比过去高出很多，虽然买PSP在一些人里看起来是一种攀比行为，但是“为流行和新潮购买PSP”在所有购买者中基本上可以看成是一个共识。

游戏文化需要包容

掌机游戏市场发展至今，所具有的规模是以前没有过的。除去手机游戏不算，目前最为流行的掌机基本上可以锁定在NDS与PSP之间。结合我们一开始说过的“饭”这个问题，似乎NDS饭与PSP饭之间的不理解和不愉快在很长一段时间之内都在困扰着喜爱这两种游戏机的玩家们。其实笔者是很讨厌戴着“×饭”的帽子互相攻击的人和事情，本来游戏文化在社会文化里已经属于次文化的地位了，虽然说机种饭属于更下一层的次文化，但是大家同是玩游戏的人，为什么不能做得宽容一些呢？首先我们要考虑一点：所有存在于这个世界上的东西，都有其一定的存在道理。我有道理，我存在；你有道理，你存在。我和你之间可能有差别，



有矛盾，有对立面，但是有矛盾并不一定意味着要争斗，更不应该被认为是互相攻击的理由。尺有所短，寸有所长，这本来是很明了的道理。如果说有个人喜欢拿自己的长处去比别人的短处，我们一定会笑这个人器量太小；但是当事情发生在拥护自己喜欢的主机的粉丝们身上的时候，我们就不能理智地想一想吗？

其实我们只要明白这个道理就好办了：首先，作为一个游戏爱好者，也就是“游戏饭”，对于玩家自己来说，是一件光荣的事情。游戏作为一种娱乐精神的方式，本来和读书看报打牌是一样的。我们不会因为一个人喜欢看书而嘲笑他（死抠书本的书呆子除外），所以我们也不应该把玩游戏看成幼稚的事情。玩游戏就是一种精神生活，只要不影响生活的其他部分，不影响自己和他人的健康和正常生活，作为一个玩家，是非常自豪的事情。其次，不同游戏、不同类型、不同机种的拥护者是客观存在的，玩家会在游戏的过程中自动分成不同的派别，正如物以类聚，这是很正常的。实际上，玩家们在自封为“饭”的时候，实际上在很多情况下对于不同游戏、类型和机种的偏好是存在着交集的。一个人可能平时喜欢玩马里奥，但是看到PSP上的FFT，也会忍不住玩上一个月；平时喜欢NDS上逆转裁判的人，看到PSP版《战神》制作进度的新闻，也会激动地多瞧两眼。说到家其实大家都是喜欢游戏的人，平时又没有什么实质性的不可调和的矛盾，为什么非要在一个不知道真实姓名的网络空间里为一个“饭”的问题战得不可开交呢？拿一些和自己相距很远的数字当论据已经显得很苍白了，在没得可战的时候从“对事不对人”改成“对人不对事”弄到结下私怨就更没意思。不管怎么说，大家毕竟还是喜欢游戏的有共同爱好的人，有互相攻击的时间，拿去做点有意义的事情，研究研究一些游戏的难点，交流交流打电玩的心得，难道不是更好一些吗？

我们都是热爱游戏的人。作为游戏文化中传播的主体，我们的目的是一样的，那就是：快乐游戏，健康生活。大家对于自己经常接触的玩友，无论距离远近，无论在现实生活中抑或是在虚拟的网络空间里，都需要付出更多的宽容，这样才能得到更多的理解。互相支持，享受游戏与人生，这样的生活态度应该是每一个游戏爱好者（或称饭or粉丝）应该拥有的。

COOLEST GADGETS

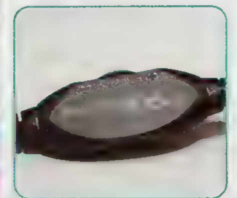
掌上周边街

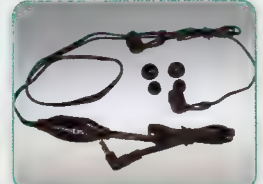
HORI重新发售了两款黑颜色的耳机，分别是一款入耳式的耳机与头戴式耳机。耳机都针对《应援团2》这款出色的音乐节拍游戏做了测试，在使用的实际效果上都非常不错。

NDSL用入耳式耳机

- 厂商：HORI
- 价格：1260日元
- 颜色种类：黑，白

这款耳机初步的外观造型非常普通，与一般的入耳式耳机没有什么太大的差别，但是在音质效果上，高音与低音能够清楚的传入玩家的耳内，音质本身上没有什么太大的缺点，但是由于NDSL本身的音质限制了耳机的素质，而且本身其1260日元的价格再加上可以直接方便的调整音量的设置，使得这个耳机变的十分超值，即使将它用在其它的音乐播放器上也能够良好的享受音乐所带来的感受。





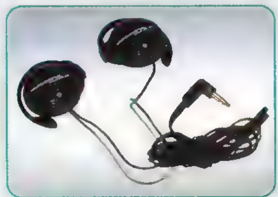




NDSL头戴式耳机

- 厂商：HORI
- 价格：1029日元
- 颜色种类：黑，白

这款是由HORI所推出的另外一款耳机，与入耳式所不同的就是将其改变成了头戴式。玩家可以根据各人喜好来选择不同的种类。这款耳机在性能上相比前款有着很大的缺点，主要集中在高音过强而低音又明显不够张力，高音在连续播放的时候，有时会出现轻微的丁丁回响，这款耳机对于中高音的平衡性把持的很差。作为一款开放性的耳机来说高音过强对于一些声音的遗漏还是比较严重的，不过价格相比前款却很占优势，而且此耳机的制造素材也是与入耳式相同，很适合喜欢流行的年轻人。





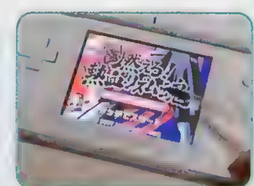


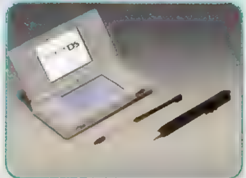
●厂商：HORI
●价格：1029日元
●颜色种类：黑，白

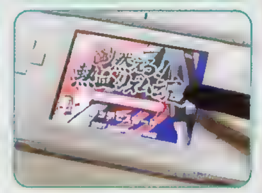
触摸笔辅助套

这是一款更适于掌握的触摸笔辅助装置，随包装给予两款黑色的NDSL专用笔与一个辅助套。两款笔可以单独配合NDSL使用，即使丢了也不用着急找不到可以使用的笔。此款套装最为优秀的就是内附了一个可以将笔装入其内的辅助套，辅助套的作用就是让玩家能够舒服的保持握笔姿势，而且出于笔的特殊设计还能将其固定在NDSL的侧面，这点对于携带来说实在是非常方便。

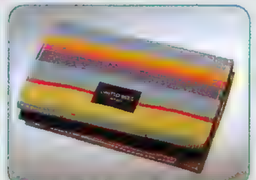












NDS帆布包

这是一款设计相当可爱的帆布包，外观好看的同时还带有帆布色彩的朴素手感。

这款包包安装时非常方便，为了与实体进行相互的固定，所以采用了固定的橡胶带子。在显示器位置挂上两个带子就能够很好的保护自己的NDSL不会脱落，而且不会影响到玩家的视觉问题。合上盖子后很是漂亮，而且长时间使用也不会造成变形。



同时这款包包还附带了一个卡片收藏用地方。可以收录3—4张卡带。这款包包的整体构造非常的优秀，外观美型的同时携带起来也是非常的方便。



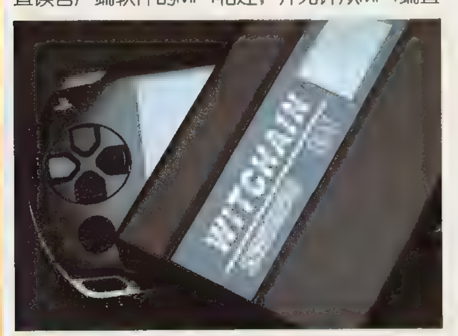
●厂商：Game Tec
●价格：2080日元
●颜色种类：粉红，木瓜咖啡

数码盒移动伴侣全接触

PSP现在基本上已经成为了大街小巷中常见的物品。非常方便的多媒体扩展性，使得PSP已经成为了喜欢娱乐与休闲的玩家所不可缺少的一部分，通常在地铁或者公园内都能看到男男女女手拿PSP高兴的进行着游戏与交流。而然出于PSP的强大多媒体功能使得PSP的存储容量成为了一大必须要解决的难题。虽然如今的记忆棒已经升级到了8G，但是由于价格的原因，还是让许多玩家望而却步。今天我就为大家来介绍一款性价比高的一款PSP对应的数码移动存储设备。

这款数码设备的名字叫做《直读数码伴侣SPS》，它是由上海怀瑾科技进行开发，采用了独立的直接读取专利技术，所谓的直读技术就是指一种从USB从设备端直接访问USB主设备文件的方法，运用了这种技术就可以很方便的不需要进行一些文件的拷贝而直接利用PSP来进行观看。

它具有一个USB2.0高速（480Mbps）OTG接口和一个硬盘接口，可容纳一块2.5寸笔计本硬盘。它既可以作为USB移动硬盘与PC相连；又可以在脱离PC的环境下作为主机为数码相机、数码摄像机、录音笔提供快捷的数据备份功能；它还具有双向拷备功能，可以把硬盘中的数据拷备到MP3、MP4、手机、PDA等USB设备中，为其提供后备大容量数据存储功能。可与支持直读客户端软件的MP4相连，并允许从MP4端直接读取SPS硬盘中的文件，视频文件无需先复制到MP4中再播放，即点即播，随心所欲。



就是这些功能使其独出一致，使用它你就可以将非常多的电影，MP3，以及一些游戏ISO装入，也不必担心PSP本身记忆载体的问题。下面我们就一起近距离的接触一下这款优秀的移动设备。

PSP的好朋友

PSP移动数码伴侣的做工精良，采用了磨砂的材质，而且采用的是与原版PSP相同的黑色表面，很有时尚的感觉。



也可以很轻松地拿在手中，而且外观显得并不是很大。它的规格是125mm(L)×77mm(W)×20mm(H)，内不装硬盘时的重量是155g，但是如果玩家要是装上硬盘的话它的重量就是255g了。



雷洋	等这条上角栏的时候，我们大家的训考版炼狱也通关了，剩下的就看是GOOD ENDING OR BAD ENDING了。
读者资料	男，19，武汉市江汉区民惠一路3号，430022

随包装附送的USB连接线~这条线是专用的双向传输线。



SPS数码移动伴侣的全部装备。

数码移动伴侣的组成就是由一个本体和一个移动笔记本硬盘向拼接而成。在如今的玩家身边，我想无论是在上班还是在工作中都会拥有一块移动的存储设备，而现在有了移动数码伴侣你就可以更加方便的运用这些物品了。

下面就介绍一下驱动程序的安装方法。

首先大家来到官方网站http://www.witchain.com/内的SPS专栏去下载数码移动伴侣所提供的PSP驱动程序。

官方为其提供了两种安装程序分别是为OE系统用户提供的SPS Browser 1029 for PSP 3.xxOE压缩包和为1.5用户提供的SPS Browser 1029 for PSP 1.5压缩包。

需要注意的是如果玩家购买的数码移动伴侣较早，那么请将最下面的SPS固件1105升级压缩包也下载，同时进行数码移动伴侣的内核升级。现在最新的内核是1105，这个内核修正了：1.修正深层次目录PMP电影播放死机问题2.修正部分PSP充电器与SPS不兼容问题。

下载之后我们就来进行逐步安装

SPS Browser是直读数码伴侣SPS在PSP上的直读客户端软件，下载后解压缩并将“安装文件夹”中的所有内容直接覆盖在PSP根目录即可，详见解压出来里面的“安装使用说明”

更	1100	0123456789ABCDEF
	1100	0123456789ABCDEF
新	1100	0123456789ABCDEF
	1100	0123456789ABCDEF
Ap	1100	0123456789ABCDEF
	1100	0123456789ABCDEF
Os	1100	0123456789ABCDEF
0110	1100	0123456789ABCDEF

SPS固件升级包是用来升级SPS里面的软件的，现有SPS固件版本号查看方法：完全关机状态（未充电未开机未连接PC）同时按住上下键开机，屏幕显示如下：

其中的中间的一列1100的位置即为SPS固件当前版本号，8个应该相同。如果现有版本与最新版本相同或者更高，就没有必要升级。

两方面软件全部安装完成之后连上数码直读伴侣运行PSP内的直读程序就可以直接在数码直读伴侣上观看动画，电影。不过这个东西的缺点就是现在仍然不能实现直接运行游戏的ISO。

可以方便的将数码伴侣与多种媒体设备进行链接。而且运用官方所提供的对应各种不同机种的驱动程序就可以将其进行连接。

实际播放效果，非常不错。



系统特报，PSP系统固件升级3.50

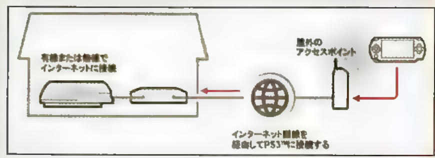
sony近期放出了PSP系统固件3.50的升级程序，更新如下：

“遥控操作”支持PSP通过Wi-Fi接入互联网并操作PS3。

[遥控操作]的菜单下追加了[通讯设定]选项。

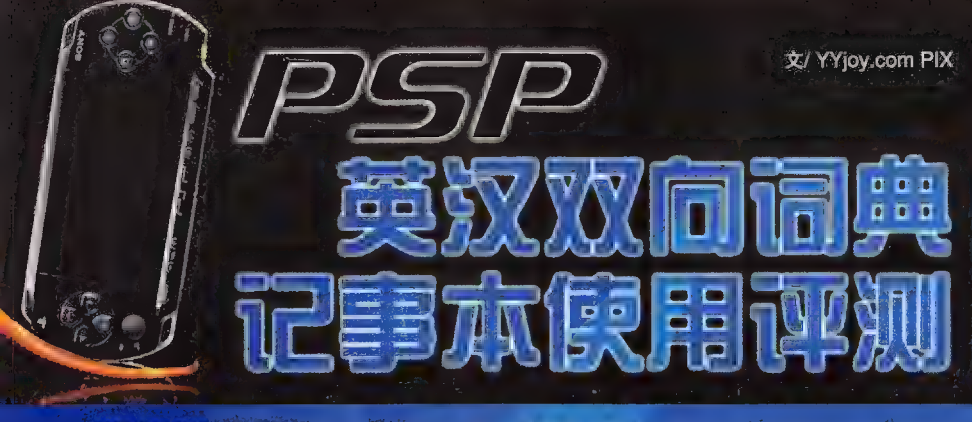
[RSS频道]的菜单下追加了[RSS频道向导]选项。

该程序更新了一个特别使用的功能，那就是通过PSP上的无线网络对PS3进行远程遥控，与PS3联动后玩家将在PSP上直接对PS3进行控制。



对应各区域版本PSP升级，下载后请放于PSP\GAME\UPDATE目录下进行升级。

翟骊鸣	我的R40呀！你什么时候才到我手中呀！无限B4，这小破方地的闭塞交通！等都花开又花落。
读者资料	男，17，甘肃市天水市秦州区第六中学高二一班，741000



PSP英汉双向词典记事本使用评测

文/ YYjoy.com PIX

经常学习外语的朋友都知道，词典是学习过程中不能缺少的工具，这里主要指英文。联系文章段落的上下句，部分生僻的单词靠猜测可以大概知道其含义，但是不认识的单词太多，或者碰到不认识的关键词（短语）就要查词典了。和汉语词典不同的是，英文词典除了查生僻字的作用，还能当教材使用，想必每个人都听说过用词典背单词的传说吧！



↑网络版词典，查单词更加方便

英文词典的种类很多，我们不讨论哪种最好最规范的问题。英文词典的形式又有很多，比如普通词典、软件词典、快译通等电子翻译工具。这几类词典各有优缺点，普通词典查词比较慢，随身携带比较重。电脑上使用的词典就不说了，需要打开电脑才能使用，非常麻烦。这类软件词典也就是在电脑上阅读，或者电脑编辑文字的工作中比较常用。快译通——这种电子翻译工具，结合了普通词典和软件词典的优点：携带方便、信息量巨大、查找方便等等，是目前最适合学英文的工具。当然也有缺点，比如需要考虑电量续航时间、硬件本身常见问题、价格比较贵等等，毕竟世上没有十全十美的东西。

将PSP变成电子词典

将PSP变成电子词典就是在PSP上使用词典软件的意思。需要说明，其实电子词典在PSP早期就已经出现了，但是很多朋友接触PSP比较晚，不知道PSP还有这种软件，所以本人详细介绍一下词典软件的使用方式。如果你早就用过，千万不要骂我火星就是了。PSP被黑客破解得非常彻底，这给Sony造成了很大的损失，但是给玩家很多实惠，利用PSP强大的硬件机能，其他游戏机模拟器大量出现，各种自制程序大量出现，还有很多好玩的功能被广大玩家不断地发掘，自制程序的涉及范围非常广，几乎到了需要什么软件就能找到的程度。比如我们需要在PSP上使用电子词典，就有程序高手开发出了PSP上的金山词霸（使用金山词霸的词库）。这个高手甚至将金山词霸整合到记事本(NotePad)中，这样一来，我们可以在PSP上打开英文文章，然后碰到不认识的单词直接打开词霸翻译，实在是太方便了。注意，这个软件对应双向功能，不仅能够英译中，还能够中译英。



PSP电子词典的特点：

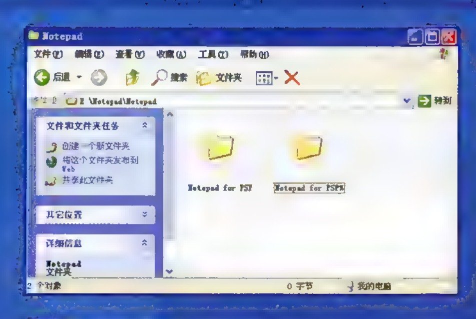
- 图形界面；
- 翻译速度快；
- 正确显示音标；
- 近百万英汉双向词条（牛津40多万）；
- 支持中英文双向查词；
- 中文输入支持拼音和五笔。

电子词典的安装和运行

看到电子词典的特点，相信每个人都有尝试一下的冲动。下面就来看一下软件的安装方式。这里使用整合了记事本的词典软件，名称为Notepad for PSP。

1 下载软件

下载软件是第一步，将软件解压缩后获得两个文件：Notepad for PSP和Notepad for PSP%。

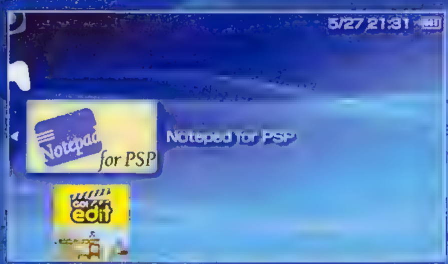


2 拷贝到PSP

将软件拷贝到PSP的记忆棒中，通常是PSP/GAME或者PSP/GAME150（根据PSP系统来确定）。

3 运行软件

拷贝完成后，直接选择Notepad for PSP图标运行软件。



记事本的操作方式

由于这个版本的电子词典是包含在记事本中的，所以首先了解一下记事本的操作方法非常有必要。

1 光标移动方法

十字键	移动一格
摇杆	快速移动
按住□	方向键分别对应移动到行尾、行首、第一行、最后一行
按住×	方向键分别对应向各方向移动十格

2 选区操作

按住L键，使用十字键或者摇杆选择文字，建立选区后，按住L键，□键复制，△键剪切，○键粘贴。

3 Edit菜单

非文字输入状态下，按Select键弹出Edit菜单。

Search	探索
Replace	查找并替换
Jump to	跳转到某行
Select all	全选
Syntax coloring	语法着色
Ciba --	英汉双向词典

4 File菜单

非文字输入状态下，按Start键弹出File菜单。

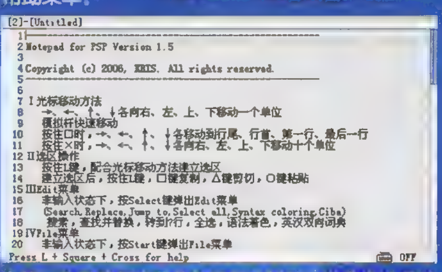
New	新建
Open	打开
Save	保存
Save as	另存
Close	关闭
Exit	退出

电子词典的取词直译

首先，先来看一下软件的Notepad功能使用方式，也就是记事本功能。进入软件后的界面就是记事本，左上方显示文件名称，中间窗口空白一片，左下角提示"L+□+×"打开帮助菜单。

1 帮助菜单

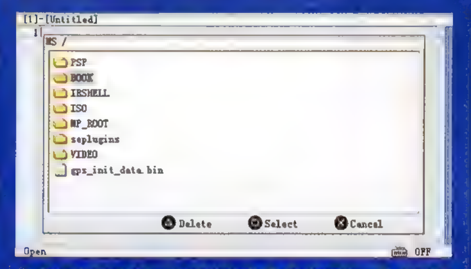
我们按照提示，同时按L+□+×这三个键打开帮助菜单。



↑第一次看到帮助菜单会感觉比较乱，作者将使用说明分为了很多类，用I、II、III、IV这样的命名分类。仔细看一下，其实还是很有条理的。

2 打开文档

关闭帮助菜单的方法是按Start键打开文件菜单(file)，然后选择"Close"即可关闭当前文件。下面让我们打开一个记事本文件，按Start键出现的菜单中，第二项为"Open"，就是打开文件的功能。在打开窗口中，可以浏览记忆棒目录结构，选择记忆棒上的文件就可以显示在窗口中。

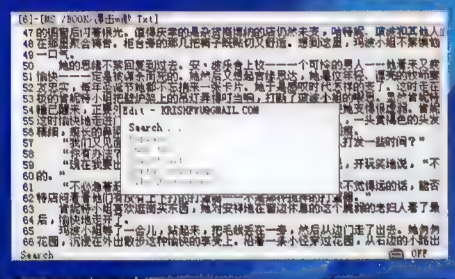


↑在打开窗口中，△键的作用是删除文件，小心不要误按此键。

3 屏幕选词

将一个Txt文档打开后，使用十字键和摇杆移

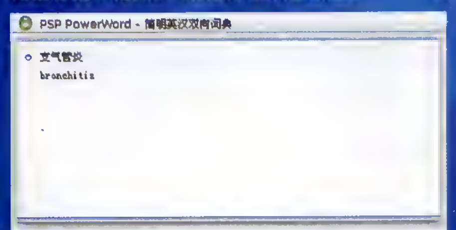
动窗口中的光标，具体的功能如下，参见前面“记事本的操作方式——I，光标移动方法”。



选择一个单词的方法，比如我打开了一个中文的小说，使用摇杆和十字键将光标移动到一个词前面，然后按住L键后，按十字键选择整个词。我选择了“支气管炎”这个词，打算考研一下英文词典的词汇量。

4 弹出词典

选择好需要翻译的单词后，按Select键打开编辑菜单(Edit)，然后选择最后一项”Ciba(Dictionary)”。



5 确认单词

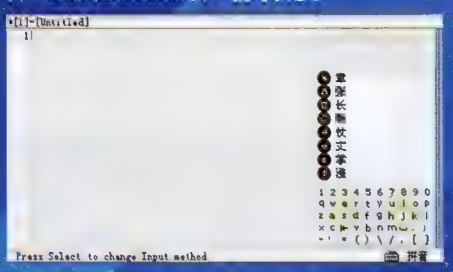
选择”Ciba(Dictionary)”后，出现Ciba的确认对话框。对话框中显示出用户选择的单词，在这里修改单词也是可以的，按○键确定。

6 中译英

按○键后，画面转入了“PSP PowerWord-简明英汉双向词典”窗口，所选词(如，支气管炎)和其对应的英文单词显示在这个窗口中。翻译的速度非常快，按○键后直接跳转到翻译窗口，退出翻译窗口的方式为按×键，直接回到之前文档状态。

7 英译中

前面就是文档查词的基本使用方式，测试的是中文翻译为英文，效果让人满意。将英文翻译成中文的方法是相同的，只要选择英文单词然后打开”Ciba(Dictionary)”就可以了。



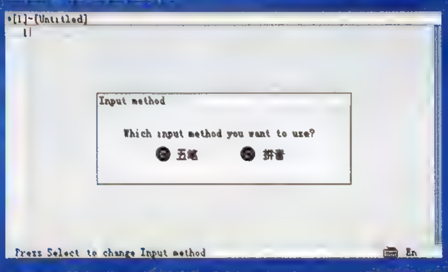
需要注意的是，中译英的时候，英文单词并没有给出音标，而直接选择英文翻译中文的时候，就会给出所选单词的音标，并且给出详细的中文含义。

记事本的文字输入

前面介绍了词霸在记事本中的使用方法，下面我来给大家演示一下在记事本中输入文字的方式。

1 打开输入法

在记事本默认窗口中，按R键打开输入法。按R键后，窗口右下角会弹出一个小键盘，黄绿色的字母是PSP十字键和□、×、○、△四个键对应的基本按键，其他符号通过十字键和□、×、○、△四个键组合选择。



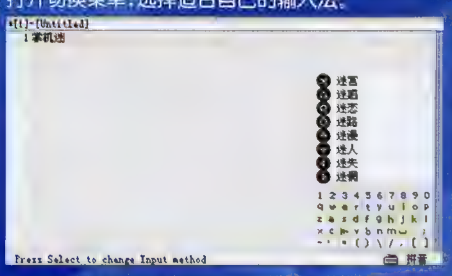
2 输入英文字母

下面我来输入一个单词，作为演示，比如输入idea这个单词，输入这四个字母的方式为：按△键输入i、按右键输入d、按上键输入e、按左键输入a。这个单词正好对应了基本按键，所以输入速度非常快。如果不对应基本按键，就需要移动选择了。比如输入单词Pocket，输入这六个字母的方式为：按住○键，然后按右键、上键选择到字母p，松开○键选择p；按住○键，然后按上键选择到o，松开○键选择o；按住左键，然后按×键选择到c，松开左键选择c；以此类推，使用十字键和四个按键选择不同的字母。其实，十字键和

□、×、○、△四个键的功能都是选择字母和移动，配合使用非常舒服，很容易上手，熟练后会觉得这种输入方式非常好玩。大写字母的输入方式为：按住L键，再输入字母。删除前面字母的方式为：按方向键的下键。

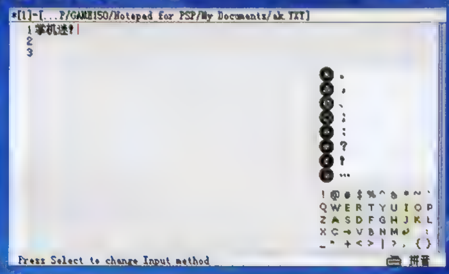
3 输入汉字

在Notepad for PSP软件中，输入汉字的方式有两种：拼音输入法和五笔输入法。可以互相切换，也可以自己修改词条，自定义输入码等。输入法的切换方式为：在输入法状态下，按L+Select键打开切换菜单，选择适合自己的输入法。



4 拼音输入汉字

选择拼音输入法后，返回记事本窗口，按R键打开输入法，然后按Select键选择中文输入法，这里就是拼音输入法了。然后试一下输入“掌机迷”三个字。



在拼音输入法中输入“zhang”，然后按×键弹出同音字列表，根据按键选择不同的文字，使用L、R键翻页。按左键选择“掌”字后，出现联想词，不用管它，按Start键取消，继续输入下面的文字。

“掌机迷”三个字输入完毕，输入速度还是不错的，最主要的是输入法非常简单好使。输入中文后可以打开词典，进行翻译。前面介绍了选词翻译的方法，也可以将词复制到词典中翻译。另外，五笔输入法的使用方式和拼音相同，只是输入方式为五笔字型。

5 输入标点符号

除了字母和汉字的输入方式，标点符号同样非常重要。标点符号的输入方式：按住L键，按方向键下键出现列表，选择标点后按Select切换到英文输入。

```
[2]-[MS /BOOK/Dragon Quest Interview.txt]
62 Dragon Quest series head Yuji Horii
63
64
65 Where do you find your inspiration for the games, to keep going and keep i
66
67 Horii: Over the las Input file name            n that when it gets to
68                     review.TXT
69
70 I was playing throu      OK                    very fun, but I'm wor
71
72 Horii: There are di      Cancel                stage, and when you fi
73
74
75 Dragon Quest Monsters Joker came out before Pokemon Diamond/Pearl in Japan
76
77 Horii: Well now that Monsters has caught on hopefull
78
79
80 The slime character is one of the most recognizable
81
Press Select to change Input method                               En
```

记事本的其他操作

1、这是一个多文档编辑器，可以打开和建立多个文档（数量以PSP内存为限）；

2、多个文档间的切换方式为：按住Select键，，按方向键左、右键。

3、缩进功能：选择想要缩进的区域，打开输入法（英文状态），按住L键（Shift功能），按方向键下键（Tab功能）向右缩进，按×键向左缩进。

4、在非输入法状态下，按△键插入特殊符号（常见的中文标点、全角字符、制表符等）。

5、在非输入法状态下，按住△键后，按左、右键快速输入lua语言的关键字、操作符等。

6、方向键下键和×键在非Shift下（按住L键）分别是删除、空格；在Shift下分别是Tab、回车；L＋R键也是回车。

```
[2]-[MS /BOOK/Dragon Quest Interview.txt]
62 Dragon Quest series head Yuji Horii
63
64
65 Where do you find your inspiration for the games, to keep going and keep i
66
67 Horii: Over the last 20 years, my experience has been that when it gets to
68
69
70 I was playing through Dragon Quest Swords and it was very fun, but I'm wor
71
72 Horii: There are different ways of playing the same stage, and when you fi
73
74
75 Dragon Quest Monsters Joker came out before Pokemon Diamond/Pearl in Japan
76
77 Horii: Well now that Monsters has caught on hopefully it can be receptive
78
79
80 The slime character is one of the most recognizable figures in gaming. Cou
81
Press L + Square + Cross for help                                 OFF
```

总结

这款软件的操作实在是太多了，各种操作应有尽有，强烈推荐。熟悉操作后，输入文字或者编辑文档的速度都很快。使用PSP输入汉字最好不要考虑了，还是比较慢的。当然，熟练操作后跟手机输入汉字的速度差不多。个人认为，这款软件最大的用途是翻译，将英文文章放到PSP中，使用记事本打开浏览，碰到不认识的单词进行即时翻译，感觉真的不错。另外，软件还有模糊查找功能、自定义输入法等功能，操作方式都不难，由于篇幅问题就不再详细介绍了。碰到什么bug问题可以给作者发信，EmailKRISHFWU@GMAIL.COM，作者是中国人，所以直接用中文就行了。

M3专栏

G6/M3软件速递

M3简繁体中文版新内核C33和G6多媒体扩展组件V4.0正式发布，两个产品的软件更新均在多媒体扩展组件上，详细情况如下：

1、更新多媒体扩展模式皮肤界面方案，使用电影卡标准界面显示方案。为让更多用户了解DSM视频格式的优越性和享用影音魔力盒的影视下载服务，桌面使用了影音魔力盒网站标志和网址；(如需其他个性皮肤，请下载多媒体扩展组件的外挂皮肤并选择切换到其他皮肤方案)

2、多媒体扩展模式电影功能的显示模式增加两种新选项：下屏幕导航和上屏幕导航；(导航模式仅限播放DSM视频时在另一个空闲的屏幕显示影片导航信息用，DPG、GBM或没有视频导航信息的DSM视频将不显示)

3、多媒体扩展模式音乐功能的同步歌词窗口增加切换到上屏幕显示的下拉菜单选项；(同步歌词字体选择按电子书中字体选择方案显示，如需更换请到电子书中进行设置)

4、电子书增加多种字体类型和大小选择功能,只需下载相应的字库文件并储存在根目录的“SYSTEM/FONT/”路径下即可；字库文件请在GBalpha网站下载专区的“ ::GBALPHA:: >> 下载 >> 电影卡G6/M3/M2应用软件 >> 电影卡扩展软件 >> M3系统扩展软件”分类中下载；(简体中文字库文件一共有9种字体,每个字体最多有10种大小,共计78个字库文件)

※更新C33内核后，多媒体扩展系统的字库文件全部使用“SYSTEM/FONT/”路径下的字库文件，原有的根目录下的3种GBK扩展字库将不再使用。根目录下的扩展字库文件仅在原有系统中使用，用于显示游戏名称等罕见字符和相关功能的文字显示等。G6的系统将不再需要原有的根目录下的3种GBK扩展字库文件。

“精品”是怎样炼成的？——影音魔力盒电影制作流程首次揭秘

GBalpha的电影卡产品G6/M3的影视支持业务影音魔力盒提供的电影下载让所有电影卡爱用者都眼前一亮，原来NDS上也可以看到如此出色的画面，聆听美妙且富有层次感的声音。DSM视频格式的优越性确实让每一个电影卡用户都感到G6/M3是物超所值的。然而在这高质量优质影片的背后，无不凝聚着电影卡工作者的努力和严格的制作流程管理，才确保了每个影片的高品质。

影片制作的首要问题当然是要有片源，片源的质量将决定最终转换的效果。片源的完整性确保不会丢失影响内容的每一处细节，片源的正确性确保影片在播放中不会产生错误，例如画面的马赛克和影音不同步的问题。因此，GBalpha全部使用正版影片进行处理，即便如此，在数据传输和编码校验上仍要进行严格的检查，确保不会出现任何的错误。这是实现影片完美转换的第一步。

优质的片源准备好后就要开始准备进行视频格式的转换处理，对于电影卡的DSM和GBM两种视频格式，通过对饱和度、对比度、亮度以及其他相关参数的全面优化，确保转换的影片能够最大程度地降低失真，并适合NDS和GBA系列各种机型的屏幕进行观赏，同时文件的压缩率要尽可能的高，以便节省电影卡的储存空间。

对于转换好的DSM和GBM的电影卡专用格式影片，在发布前除了要针对该影片制作专题的影视下载网站以外，对于转换好的影片还要进行严格的检查和处理，才能够正式发布提供下载。这些工作包括在各种任天堂掌机的屏幕上播放的画面效果是否合适和最佳，转换影片的各种指标是否都正确，字幕大小和位置是否合适，导航信息是否正确被添加在影片中等等。然后才能上传到专用的服务器发布。

除了以上严格的把关外，GBalpha仍旧建立了完善迅速的问题反馈体系，一旦用户有反映问题，也会以最快的速度对反映的问题进行确认，如果确认问题存在，则尽快安排修复工作，让内容支持尽善尽美。“精品”就是在这样的严格把关下炼成的。

赖观泳	最近我们这边下雨，PG大多都湿了，苦。
读者资料	男，17，广东省高州市文明一区九号502，525200

SC专栏

SCDS的2.0 SP1内核刚刚放出不久，改进的SP2版本已经在研发中。SC官网版主又开始进行建议收集，并随时更新内核开发进度。原文如下：

SC DS 内核 v2.0 SP2 进度以及建议收集。

以下是SP2内核修正以及增加的功能，目前还在制作当中，有好的意见请在本帖提出。虽然不能保证建议全部采用不过好的意见我们会吸取。根据进度如果来得急会增加一个超级实用的功能。05-24 采用某玩友要求的建议增加一个新功能游戏中慢放功能。对于新手玩射击游戏与动作游戏有很大帮助吧。

●增加游戏慢放功能，可在游戏中随时开关闭。支持热键(射击游戏以及ACT游戏boos战很实用喔)。

●增强DSone金手指功能与即时攻略调用，真正实现游戏中任何时间调出SC金手指菜单。

a、独有EC、Dipstar、AR混和编码技术，同时支持EC、Dipstar、AR金手指码。

b、独有金手指设置技术，可以在游戏中任何时间进入设置界面。

c、独有金手指运行方式，金手指全开也不拖慢。

●修正个别游戏金手指开启后造成存档破损问题。

SCDS暂不支持SDHC规范的SD卡

一位香港玩家在官方网站发帖询问SCDS卡是否支持最新的使用“SDHC规范”的SD卡。官方给出的答复是：因为这是新的协议所以暂不支持。

所谓SDHC，是“High Capacity SD Memory Card”的缩写，即“高容量SD存储卡”。2006年5月SD协会发布了最新版的SD 2.0的系统规范，在其中规定SDHC是符合新的规范、且容量大于2GB小于等于32GB的SD卡。SDHC最大的特点就是高容量（2GB-32GB）。另外，SD协会规定SDHC必须采用FAT32 文件系统，这是因为之前在SD卡中使用的FAT16文件系统所支持的最大容量为2GB，并不能满足SDHC的要求。

其实目前符合SDHC规范的卡大多是体型较大的SD卡，SCDS使用的microSD卡暂时还没有符合这种新规范的。而那位香港玩家是使用了自制的MiniSD转microSD适配器才实现在SCDS上使用大卡的，所以对于一般玩家来说，暂时还不会遇到买错卡的情况。不过有两点玩家还是需要注意一下：

1、符合SDHC规范的SD卡上会标有SDHC标志和速度等级标志（如下图）。这种卡不论以何种方式连接SCDS卡，暂时都无法正常使用，玩家们不要买错。



2、在市场上有一些品牌提供的4GB或更高容量的SD卡并不符合以上条件，例如缺少SDHC标志或速度等级标志，这些存储卡不能被称为SDHC卡，严格说来它们是不被SD协会所认可的，这类卡在使用中很可能出现与设备的兼容性问题。

官方论坛问答选登

问：怎么我的游戏只有“机战W”和“圣剑传说”的金手指可以用，其它的游戏不会出现金手指的界面，是什么原因啊？有谁知道的？告诉我一声。

答：第一请检查你的金手指(*.SCC)有多少个。第二请检查你的ndsinfo.dat去到哪里。

预设里的scc是对应ndsinfo.dat的数据，有了这个才能自动开始。举个例子，你的*.scc是官方update中的(540个游戏可以执行金手指)。但你的ndsinfo.dat最新的game info是一直到NDS ROMNo.900，那么900以后的预设是不会执行的。

解决的方法有两种

其一：更新ndsinfo.dat；

其二：将你想玩的游戏和金手指档改为相同名称(除了扩展名)。（from：t5354t)

吴汇滨	PSP上FC模拟器，可没有当年玩FC那种感觉，无论怎么样死党，都可以为了取得优先玩的权力争吵，可是快乐无比。
读者资料	男，18，广西贺州市桂岭镇政府，542806

EZ专栏

官方论坛的一位网友发帖建议EZ5将Moonshell从内核中分离出来。并引发大家对新内核应该实现的功能展开大讨论。以下是原帖和部分精彩回复内容：

大家都知道EZ5用的是内置1.5MOONSHELL，现在MOONSHELL都更新到1.7了。由于作者的一些问题和1.7MOONSHELL改变了开发环境，导致官方1.7MOONSHELL内核开发受到阻碍。我想能不能让MOONSHELL作为一个模块，这样能让内核实现更多的功能。(From:daicc)

↑帖子作者daicc制作的新内核界面假想图。

我觉得能分开最好了，毕竟只玩游戏的不会要那么多功能，还占用很多开机时间，每次开机都有那么个加载moonshell的画面。功能上的话，把moonshell当作后期独立运行，也不会比现在差。我觉得不错。(From:赤色战狼)

上方加一些基本功能，如时钟、太阳图示(四级光度)。这些实用的功能，就不会浪费了上方的屏幕。(From:dboy1029)

我倒是想问为何要加上时钟和光度更改的必要？ndsl主目录不是可以设置吗？建议加上自动侦测存档大小或统一存档大小，金手指，单卡模式/自动载入设置游戏等，还有内置软复位。(From:optios40)

内置复位已经在内测了，自动检测存档大小是不太可能的。(From:daicc)

自动检测存档大小这功能可以用另一个功能代替---------直写存档，就是不靠FLASH芯片，直接写TF卡。貌似说有点难度。还有把MOONSHELL分离出来，怎么分离？以下是我YY的，算是提个建议哈。很简单，做成M3那种模样就可以了。就是在“设置”，“帮助”那一拦里加多一项“多媒体”，按下可以启动MOONSHELL。记住，是启动那个“XXX.NDS”的那个引导文件，再由它来启动MOONSHELL……虽说这样麻烦点，但我可以随时更新最新的MS啊。加多一个多媒体只是为了方便新手和操作方便点，对“老白”这个功能就显得……总之，简单易操作，快点搞好直写存档。(From:guo35)

1、最重要的是易于DIY，我担保全球的EZVskins也不过20款。

2、可以改变语言，例如有在内核之中开一个ini，让使用者能够自行设置自己喜爱的语言。(From:废人一个))

EZ官方论坛问答选登

本人想询问一下，1：EZ5的存档文件能用什么软件打开？

2：对于存档的类型是如何设定的？

3：对于新的游戏ROM如何得知它的存档大小？谢谢！

1：好多软件都可以打开，记事本之类的文本编辑器，打开看上去是乱码，UE等二进制编辑器打开如果用16进制查看方式，能看到存档的具体数据，不过有几个能看明白就不知道了。还有一种情况就是某些游戏有人作了存档编辑器，那就可以打开编辑里面的具体数据了。Ck

2：ez5目前是靠shell里面的存档列表文件：ezsave.lst中的设定来设定每个rom的存档的，如果存档列表文件中没有就默认64k或者根据上一次选择的rom的存档大小来设置当前值。

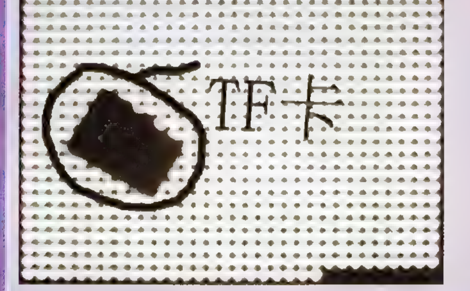
3：可以上各bbs看别人公布的或者自己发帖询问，不过最直接的方式是自己试一下。

盈凯 为了买机，成绩要上买了机后，成绩就下，为了玩机成绩要上。
读者资料 男，18，三明市群英一村18幢204号，365000

AK专栏

AK卡罕见现象发生

YYJOY的AK专区论坛一位网友的AK+卡出现了很罕见的现象。据他自己描述，他在一次使用时，在选择游戏的画面执行翻页操作，结果死机。重新启动之后屏幕就出现如下图显示的白色心形符号。“一共24排，每排32个。最后一排少9个白色心形图标。每排倒数第8、9个心形图标还会闪。”好在除了这些符号，其它功能一切正常，并没有影响到平时的使用。官方给出的答复是：“请重新格式化tf卡，将我们首页下载的system放入，看看是否还有问题。如果影响使用的话，可以找经销商更换一张。”



YYJOY AK专区问答帖选登

问：管理员说只要下载了最新的savelist就会自动识别存档类型，而我下了最新的savelist（好像是从1到1000几的）却还是存档类型未知，这是怎么回事？请帮忙解答。如我下的不是最新版，请给出下载地址（《动物之森》的存档类型是多少？）

答：savelist中是原版rom的存档类型。某些汉化版本,hack版本并没有全部加入其中。这种可以下载一个offlinelist查找一下原版的存档。动物之森是2m。这个游戏还是beta汉化版本，所以我们没有加入到savelist.bin中。

问：我的ak+偶尔出现存档不能现象。我的《恶魔城废墟》打了第4遍了，前三遍都没有到最后四幅画那里就被自己备份的时候不小心把存档弄掉了，这次好容易快冲到底了，结果存档的时候它出来个日文的提示（rom是日版）存档失败，请从新插卡再开机，然后再开机存档就挂了。然后玩口袋妖怪也出现一次这个现象，也显示要重新开机。但重开以后，存档正常。不知道啥原因。

答：嗯，估计楼主选成64k了。这个游戏应该是512k的。同时要注意如果两张tf卡交替使用的话，先开机备份存档。

问：早上下了个，savelist然后下了个《屠龙战记》，默认的SAV是64k，发现进不去。于是关机重进,换SAV,换了2,3次吧，发现选游戏后,就一直卡在处理存档那里不动了。别的游戏也这样,怎么办?AK+非官方“SaveList.bin”

答：是savelist的问题，首先备份tf卡上的所有记录。然后格式化tf卡，重新拷贝system到tf卡上。

问：紧急求助AK+运行《应援团2》黑屏。我是AK+、金士顿1G日产、速度3。下载了《应援团2》，设置存档2M，可是运行即黑屏。怎么回事啊？会不会是碎片问题？求助啊！

答：重新格式化即可，看来FAT模式时间长了还是很容易产生碎片的，我之前节拍特工原本运行正常，但是最近进入后黑屏，重新格式化后，重新拷入，即恢复正常！（from：tekken2000）

问：ak看漫画的问题。我用的是AK卡，不是AK+。本人装了imageview06.nds，用akmanger装到卡里。然后下了一个机器猫.ipk的文件，继续用akmanger弄到TF卡里。运行imageeviw06,告诉我找不到任何ipk文件……请哪位告诉我问题出在哪了，谢谢。还有，AK让我选择akmanger06的存档类型，我不知道怎么选。

答：imageviewer可以不用存档，用b建直接进入就好了。ipk文件需要转换的。

钱俊峰	天天玩掌机，天天都开心。
读者资料	男，16，福建省邓武市380号交通局一楼道501，354000



口袋战术 物理特殊重新划分的革新（中）

飞行系

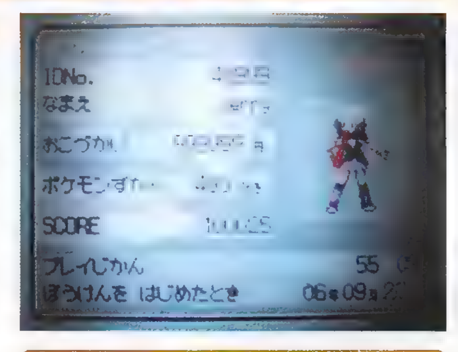
特攻飞行： 有喋喋不休/空气切割/起风/真空斩/空中爆破等。喋喋不休实在是个恶搞之极的技能，音符鹦鹉的独门技能，60威力100命中，有几秒钟的录音时间。你录音的时候，吼的越大声，敌人混乱的几率越高，所以这个技能的特效不是音符鹦鹉决定的，而是玩家的嗓门大小决定的。空气切割，能和王者之证的害怕效果叠加是个不错的亮点，让天恩特性的波克基斯使用有相当高的害怕几率，而且阴谋+空气切割的威力也不错，火焰鸟、喷火龙、古蜻蜓等特攻不错的PM也可以考虑学，另外，叉字蝠虽然特攻不高，但是能学阴谋，速度也很高，阴谋+空气切割也有一定的价值。起风/真空斩威力太低了点，空中爆破是路基亚的独门绝技，PASS掉。

物理飞行： 120威力的豪鸟一定的程度上能取代钻孔啄的位置。啄食则是加能力的果子的克星，不过针对性太强了。

岩石系

特攻岩石： 新增加的只有一个力量宝石，70威力100命中，没特效，基本上等于觉醒岩。能学的PM有猫老大/蜂后/宝石海星/超能猪/宝石鬼/太阳珊瑚/电龙。基本上这个招数是聊胜于无，最多是有时候用来增加打击面。原有的招数原始之力，成为特攻后，最主要的作用还是那个特效。

物理岩石： 增加的急所技岩刃，除了命中稍差以外，近乎是完美的了。当然让无防御的怪力使用，连命中问题也没了。诸刃头槌只有两只PM能学，炮头龙和地图鱼，前者的威力绝对的恐怖，不过反作用也很恐怖，后者有石脑特性，没副作用的诸刃头槌，除了命中低点以外，还真没缺点了，只是地图鱼的能力不算好。



钢系

特攻钢系： 镜反射光/彩虹加农两招，第一个招数镜反射光，威力低，命中差，能学的PM少，基本上没什么用武之地了。彩虹加农是技能机器，能学的PM要多的多。但是因为钢系的打击面很差，只克岩系和冰系，所以这个招数还是让钢系的PM用本系招数吧。钢系的PM里，特攻比攻击高，特攻也比较像样的PM有：三磁怪/飞碟磁怪/帝王企鹅/路卡利欧/炎钢兽。另外几只钢系还是去学螺旋球/铁头槌吧。

物理钢系： 首推螺旋球，速度越低的话威力越大，威力最大能达到150，所以，千万别让顽皮弹学螺旋球，那威力是够丢人的。铁头槌让钢铁螳螂这些PM终于有像样的本系招数了。不过对害怕特效别抱什么期待，钢系的速度普遍都不快。

毒系

特攻毒系： 四个招式毒雾/毒爆弹/泥浆攻击/溶解液，里面只有毒爆弹比较有使用价值而已，毒爆弹的特攻化，害惨了不少PM，许多草系的剑舞+毒爆弹的老战术都浮云了。这个还不算倒霉的，最亏的是双弹瓦斯了，这回它的90种族的物理攻击没有任何的本系招数支持，只能诅咒+报恩+螺旋球来装点门面。三地鼠也丢掉了一

个打击草系的高威力招数,现在只能靠燕反了。而耿鬼是属于赚死的类型，130的特攻的本系毒炸弹威力可不是以前能比的。毒突取代了以前的毒炸弹的位置，威力变低了，而且还不是所有毒系PM都能学到，尘埃喷射威力大命中较低，臭泥的运气比瓦斯好多了，起码有了本系的一个高威力招数。急所技毒十字，看RP吧，CT也不是说有就有的。

虫系

特攻虫系：银风/信号光/虫鸣三个特攻虫系招数，银风成为技能机器让人比较意外。威力不高的它，主要就看特效了。能使用信号光的PM增加了不少，但是似乎能学信号光的PM里，并没有哪只特别需要这招的，几只虫系的PM，学信号光不如学虫鸣，电龙/海马龙/3D龙家族/海狮等非虫系PM，信号光威力又偏低了。虫鸣这个招数，能学的全是虫系，其中116特攻的古蜻蜓无疑是其中最耀眼的一个。

物理虫系：百万大角还是绝对的老大，而且能学的PM也增加了，比如烈炎马。十字剪稳定的命中和尚可的威力，蜻蜓反转的换人特效则是新物理虫系招数的翘楚。至于攻击指令，只有蜂后能学，限制太大了。

鬼系

影子球这个招数变成特攻，以前的高攻击PM的报恩+影球/格斗招+影球不再适用了，普通+鬼/格斗+鬼的组合很大程度上被普通+恶/格斗+恶取代，而很多特攻PM则是受益者。其中耿鬼无疑是赚了大头，130特攻的本系影子球，单说威力就比攻击形态迪欧西斯的影子球威力还要大。新招妖风则是10%几率加一级全部能力的RP技能。除了属性外，和银色风/原始力等没什么区别。

代替前作影子球的是影子爪，威力稍低，但是特效要好一点。GBA中的影子球，那特效基本对使用的PM自己是没用的，比如GBA中的卡比，影子球降对手一级特防能使吗？总不见得换上特攻队友来蹭特效吧。

地面系

特攻地系：2个，只有大地之力比较有看头，另一个招数泥巴拨击威力又低，命中又差，除了特效还可以之外，没什么用处。能学大地之力的PM里，全部能学地震。这也使得这个招数打了一个小小的折扣。其中尼多王/后、火山骆驼、蜻蜓龙、3合1土偶比较适合学大地之力，其他的那些要不就是特攻不行，要不就是神兽级别的不厚道PM。

物理地系：新的一个也没有，地震还是王道。

水系

攀瀑布变成物理攻击无疑是很多PM的福音。比如暴鲤龙、镰刀盔等攻击高、特攻寒碜的PM，追加的20%害怕也值得期待，相比之下，液态尾巴威力更大，命中稍低，没有特效。对于某些速度低难以打出害怕效果的PM来说值得考虑，比如玛丽露利。先制技能水流喷射则是破某些战术如忍耐+起死回生的技能，玛丽露利的腹鼓和水流喷射无法共存比较可惜。螃蟹钳高威力、还不错的命中、高会心，给巨钳蟹和恶龙虾带来了不错的物理招数。

火系

火焰推进，120威力100命中的物理火系，对于普遍物攻不低的火系PM是个不错的招数，虽然副作用也不小，但是火系从来就不是以防守见长的，所以倒也不是很大的问题。不过要注意，喷火龙的腹鼓不要配合火焰推进，尽管威力之大无可质疑，但是那个副作用也能直接秒掉喷火龙的，其中最可惜的是火伊布，130的物攻却学不到火焰推进，只能学个可怜巴巴的火之牙。而火之牙这个招数，威力偏低，命中又不是100，特效也不是很突出，只能用来稍微弥补打击面的不足而已，比如用来打击佛列托斯这种非常怕火、又没其他物理弱点的PM。火焰拳变成物理攻击，三拳胡地、耿鬼等PM吃了点亏,而艾比郎的三拳终于不是只能用来遗传的了，瑜珈猴、怪力等PM也是受益者。火焰踢不再是火焰鸡的专利了,沙瓦郎、火焰猴、路卡利欧等PM也能学到了。圣火是凤凰的绝技，火焰车威力太低。对战中这两个招数的使用价值不大。

新的特攻火中，喷烟那30%烧伤还真王道，只比圣火低了，特定的场合能代替火焰放射。

草系

物理草系中，首先把藤鞭，种子机枪基本排除，威力实在太低了，接下来是种子炸弹，没有特效的80威力物理草系，和同样80威力的特殊草系能量球相比，特效上就输了一点，但是草系PM绝大多数能学剑舞可以弥补这点，毕竟能冥想/阴谋的草系PM少得多。对于蘑菇袋鼠/恶魔仙人掌等高物攻的PM能学到本系80威力的物理招数也是不错的。蛮力藤鞭，和同样威力同样命中的特攻草系闪耀种子相比特效差了更多，不过那个是492号神兽草刺猬的绝技，咱不和它比。能学蛮力藤鞭的三只PM，巨舌头、捕虫草、古蔓藤，能力还算不错；叶刃斩，威力增加到90，能学的PM也增加了超能斗士、草伊布和香

蕉飞龙，再加上原来在GBA就会的针叶王，所有的这些PM全部能学剑舞+叶刃，伤害输出还是值得期待的，特别是草伊布的叶刃是这些PM中威力最高的，速度也有95，即使不学剑舞，也可以带专爱围巾快攻。木叶大锤对于有寄生种子恢复HP的草系，副作用并不是很大，能学木叶大锤的椰蛋树、土台龟、雪巨人都能学寄生种子，但是很奇怪的，胡说树也能学到木叶大锤，难道就因为这东西长得像树木？飞叶快刀作为急所技，威力偏低了。

无疑，草系是DP强化最大的系，绿叶风暴、能量球、闪耀之种都相当的王道，虽然最后一招数基本可以无视（492草刺猬的独门招）。

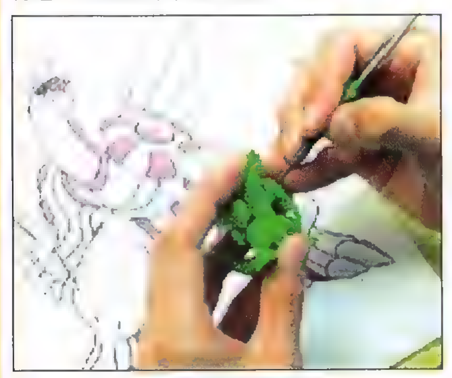
冰系

碎冰飞击的出现，无疑是一批龙舞PM的克星，以前在GBA中，要是龙舞PM一旦舞3次以上，基本上就很难挡住了，就算用钢鸟吼，也有被火招重创的危险，而现在的碎冰飞击，对快龙，血翼飞龙等攻击强劲、又怕冰怕到死的PM是个巨大威胁，就算龙舞6次，遇到可能会碎冰飞击的PM也得考虑一下要不要换人。雪崩这个招数，由于特效的缘故，基本就是低速高耐久PM的专利了。其中诅咒+雪崩是个不错的主意，乘龙、猛犸冰猪都能做到。冰针柱这个技能，个人觉得是铁甲贝的专利了。冷冻拳的情况和上文的火焰拳类似，高物攻的PM多了一个屠龙的技巧。冰之牙的状况也和火之牙差不多，实在学不到冷冻拳的时候再考虑冰牙，比如暴鲤龙，化石翼龙等没有“拳”的。冰球和以前的GBA版没有什么太大的区别，能学的PM里物攻和特攻相差不大，基本上没太大的变化。

文/塞尼亚斯

口袋新闻　最新口袋妖怪系列新闻集3

【卡片】日本下一弹的DPTCG预计在今年暑假发售。主题是围绕着第10部剧场版中的重头主角黑啸灵，并且与光明和黑暗有关。这次的卡组中还收录了珍珠钻石两大神兽的X等级以及251三神兽、凤王梦幻等人气相当高的神兽，甚至还有收录在TCG中HP超高的喷火龙等三兽的进化组，实在是让人大呼过瘾。



美版DPTCG与蜘蛛侠3的上映方式类似，是同时在北美发售的（什么时候能像蜘蛛侠3一样在亚洲先来呢？）其中包括美国、加拿大以及墨西哥。在美国珍珠钻石版的卡片发售后，官方又乘胜追击在本月发售了一款新的合包。其中有珍珠和钻石Booster Pack（袋装）各一个以及EX POWER KEEPERS的Booster Pack，同时还附带一张小火猴的卡片以及一枚神兽硬币。价格为14美元，感觉并没有多大的价值。

【游戏】在之前公布了迷宫续作之后，官方又公布了两款作品Opal 和Topaz，而且这将是传说中金银篇的续作。而且这两个游戏名称的网络域名已经被任天堂注册，登陆的http://www.pokemonopal.com时候会直接转到北美任天堂官方网站。美版的珍珠钻石已经发售了，不懂日本语的朋友这下可好了，而且美版同样支持GTS哦，传到日版的PM名字都会自动保留原英文名字，而且培养起来会更加的容易。

【活动】美国珍珠钻石发售的时候，在任天堂世界举行了一个热闹的发售PARTY。现场相当的热闹，有Wi-Fi的尝试、采访记者、GF团队等等。还有官方COS的小光以及皮卡丘来帮助主持活动，可以说是已经超越了游戏本身的乐趣了。

【杂志】台湾快乐月刊5月号的内容为宝石篇的特别篇漫画，而中国版快乐月刊龙漫已经连载到了小智和小茂进行修行，不过特技只有一个人能学习，所以两人的对决即将展开。我们自己的《口袋迷8》也已经登陆广大报刊亭了，本期包括“新剧场特报+DP研究+wii攻略+wifi教程+队伍鉴赏+放送局全集+修改rom教学+神兽走场秀+实物教程+周边展示+原创漫画+口袋千问+珍珠钻石全宠战术”等丰富的内容。近段时间以来国内出现很多冒牌的口袋杂志，如3月的时候市场上就已经出现了盗版的口袋迷，图上有一只皮卡丘和正负电，还有假冒正在策划中的口袋迷城，全部抄袭网络资源内容却挂上精心编造的杂志的名字，估计这两本都是同一

处所发行，大家注意别上当。另外，在新版DP大图鉴上市时，盗版商还在卖着另一本粉色封面的杂志，价格20多元，内容完全是复制PG以前出的绿宝石大图鉴。



【周边】夏天了，无论是美国PM官方还是日本PM官方都开始了周边发售计划。先说美国这边，伴随珍珠钻石的发售，美国发售了神奇宝贝钥匙链和神奇宝贝拼图钥匙链等等，PC官方宣称会有更多的商品在PC上公布。日本的口袋俱乐部决定在6月4日发售一整套夏日T-Shirt，购买还赠送相同图案的钥匙链。其他相关商品也不少，各种帐篷、手表，应有尽有。

【电影】神奇宝贝剧场版2007的官方网站是已经更新了新的屏幕保护程序下载，其内容为三神兽出现再飘走。另外，预告片也更新了一个，是关于黑暗神兽出现和新的预言的。说到黑暗神兽，它的正规获得途径将会在日本版的快乐月刊上公布。另外声优阵容也公布了，其中包括石坂浩二（黑暗神兽）、山本耕史、加藤、山寺宏一、中川翔子等。官方也一度更新了新的三个人物（一个少女，一个勇敢大叔和一个文绉绉的青年男人），他们三个分别使用的是三主角的最终形态。

文/POKECN新闻站



游戏研究　口袋妖怪迷宫战术设置详解

《口袋妖怪迷宫》可以说是NDS平台上除DP之外最优秀的一部口袋非正统作品，如今2代也快出来了，这里让我们再研究一下在本作中对队员进行的战术设置，这个设置常常被玩家所忽略，但实际却十分有用。

选择怪兽,最后一项"tactics"（战术）在默认情况下,是"Let's go together"一起走。只有队员才有这个选项，不是一个队伍选择一个战术之后所有队员都必须按这个战术进行，每名队员都可以有自己的战术。队长还是你控制的，他可以控制队员的走法。经过仔细研究，迷宫里一共有9种战术，能够使用这些战术需要不同的等级：

注：1、游戏开始只有"Let's go together","Go after foes"和"Avoid the first hit"三种；2、“N”指不定；3、所有“遇到怪兽”均为房间内的怪兽。

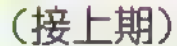


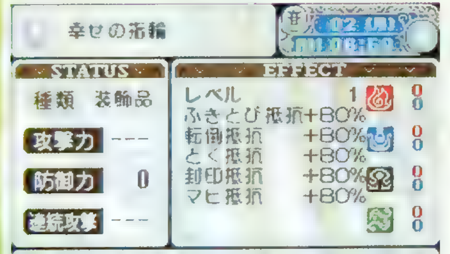


1级	Let's go together/いっしょと いこぅ	队员跟着队长走，会攻击
1级	Go after foes/まよねず すすむ	普通时跟着队长走，遇到怪兽时向着怪兽走，能攻击
1级	Avoid the first hit/せんせし とれきい	普通时跟着队长走，遇到怪兽时（整个房间）随机停步［不移动］，总是攻击
10级	Get away/ここかち にげて	随机移动，不会攻击
15级	Wait there/ふのぼご たいら	停留在迷宫的某个位置，能攻击
20级	Keep your distance/はゆれて ていさつ	纯粹的跟着队长走(不使用技能,不会普通攻击)，只跟着队长移动
25级	Go the other way/もこぅは まかせた	与队长分道扬镳（随机行动），队员可使用技能
35级	Avoid trouble/いにげ さんもつ	当HP到了危机时，随机移动(类似于逃足的特性)，不会攻击
40级	Be patient/じっと かまん	当队员受自爆伤害时(陷阱)，N次动作以内不会移动，能够攻击



装备的锻造


(接上期)



▲幸运指轮。

矿石镇女生版中首次出现了戒指：结婚戒指、星夜祭戒指等等，戒指的作用似乎天生与爱情分不开。本作中，戒指主要分为宝石（矿石）戒指以及属性戒指。宝石戒指的打造较为简单，主要是各种矿石与宝石的合成，效果仅是增加防御力，但由于增加的数值非常低，所以装备的意义并不大，好在镇上的女孩子大多很喜欢漂亮的戒指，所以不妨出货或送礼吧。属性戒指相对来说用处要大很多，增加五行属性的戒指可以同时提升武器和防具的特效加成，而异常状态防御的戒指更是大大减少了主角受伤害的几率（强制中毒除外）。

在上一辑盾牌的说明中，笔者推荐了重视物理防御的符文之盾，理由就是其与装饰品中幸运指轮（幸せの指轮）搭配，可同时获得物理防御和状态防御的最大值。幸运指轮的必要材料是诅咒指轮（呪いの指轮），集合了所有不祥之物所产生的诅咒装饰品，并不像以往那样一旦装备就不可卸下，不过所有属性-30的效果，也足以证明诅咒之可怕了。



▲诅咒指轮

手镯、挂件类

名称	[illegible]	材料	防御力	效果	出货额
安物の腕轮			3	—	250
铜の腕轮	5	安物の腕轮 铜 铜	5	—	700
银の腕轮	25	安物の腕轮 银 银	8	—	2000
金の腕轮	35	安物の腕轮 金 金	12	—	5000
プラチナの腕轮	55	安物の腕轮 プラチナ プラチナ	16	吹飞抵抗+5%	9000

名称	skill	材料	防御力	效果	出荷额
ペンダント			2	—	2600
ハートのペンダント	80	ペンダント 银	3	吹飞抵抗+10% 晕倒抵抗+10%	7070
星のペンダント	77	ペンダント プラチナ	6	毒抵抗+35% 封印抵抗+35% 麻痹抵抗+35%	8800
太阳のペンダント	55	ペンダント フレアエレメント	4	STR+4 火属性0/13	2300
疾风のペンダント	40	ペンダント エアロエレメント	4	DEX+5 风属性0/12	2900
霞のペンダント	34	ペンダント アクアエレメント	4	INT+5 水属性0/12	3500
大地のペンダント	45	ペンダント ア-スエレメント	4	VIT+6 土属性0/11	3200

手镯类需要从杂货屋购买到安物の腕轮作为基础材料再加以改造，不过与宝石戒指类相同，它们的主要用处是出货或送礼。挂件的基础材料是ペンダント，同样需要从杂货屋购买，由于改造的材料是各种五行元素，所以胸针偏向于增加五行属性，不过由于游戏中五行相克的加成并不是非常明显，所以使得挂件的应用率并不高。

胸针、耳环类

名称	skill	材料	防御力	效果	出荷额
アクアマリンブロ-チ	23	アクアマリン 金	1	麻痹抵抗+20%	3500
アメジストブロ-チ	60	アメジスト 金	1	封印抵抗+20%	3500
エメラルドブロ-チ	70	エメラルド 金	1	毒抵抗+20%	3500
サファイアブロ-チ	59	サファイア 金	1	封印抵抗+20%	3500
ダイヤモンドブロ-チ	77	ダイヤモンド 金	1	毒抵抗+16% 封印抵抗+16% 麻痹抵抗+16%	5500
ルビ-ブロ-チ	50	ルビ- 金	1	麻痹抵抗+20%	4000

名称	skill	材料	防御力	效果	出荷额
イヤリング			3	INT+5	3960
银のかんざし	52	银 ルビ-	1	毒抵抗+20%	4600
金のかんざし	62	金 アメジスト 紫の草	8	毒抵抗+28%	5600
アミュレット	44	银 魔力の结晶	10	INT+5	6600

胸针、耳环在精灵驿站或小岛中的用途都非常大：胸针用于增加体力、疲劳度的最大值，耳环则是恢复体力、疲劳度的装饰品。但在RF中这两类装饰品与HP或RP都丝毫沾不上边，只是提升异常状态的抗性而已（泪）。不能用于农业生产，实战用途又几乎为0，故而笔者只是每种打造了一枚，用来完成全出货。

其他

名称	skill	材料	防御力	效果	出荷额
おしゃれな帽子	54	良い布 丈夫な丝 赤い草 キレイな皮	8	–	880
お守り			2	VIT+1	1200
皮のベルト	21	にかわ ボロい包带 やすい布	5	吹飞抵抗+5% 晕倒抵抗+5%	1700
クリティカセブン	12	铁 豹の爪	0	STR–10 DEX–8 CRI+77%	4000
タリスマン	27	お守り 小さな结晶 小さな结晶	6	土0/10	5800
チャンピオンベルト	45	皮のベルト キレイな丝 にかわ ダイヤモンド 金	8	STR+1 VIT+2 晕倒抵抗+20%	10000
レザ–グロ–ブ	12	にかわ 巨人の手袋 军手	1	DEX+1	350
军手	17	やすい布 丈夫な丝	2	DEX+2	200
ピンバッチ	40	铁 铜 昆虫のアゴ	4	—	750
ピアス	26	魔力の结晶 魔力の结晶 金	1	INT+4	1200
ハチマキ	22	やすい布 やすい布 やすい布	3	VIT+3	500
羽付き帽子	20	おしゃれな帽子 鸟の羽 绿の草 キレイな丝	7	麻痹抵抗+36%	900
パワ–グロ–ブ	40	レザ–グロ–ブ 狼の牙 ボロい包带	5	STR+6 吹飞抵抗+40%	2100
ブランド メガネ			0	DEX+1	6600
防炎ず巾	33	良い布 丈夫な丝 魔法の粉 上质の毛皮	2	火属性0/30	500
魔道の咒符	20	魔法の粉 魔法の粉 赤い草 にかわ	0	INT+8 封印抵抗+55%	2600
魔法石のイヤリング	65	魔力の结晶 魔力の结晶 魔力の结晶 魔力の结晶 イヤリング	0	INT+5 封印抵抗+15%	5600
リングシ–ルド	60	シルバ–リング 虫の皮 强固な角 小さな结晶	20	—	6000
ロザリオ	70	银 风の结晶 水の结晶		CRI+5% 吹飞抵抗+15%	2220

李晶　少一些批评，多一些理解，岚枫也不容易，都那么大岁数了哈。

读者资料　男，18，安徽省铜陵市工人新村14×161，244000

		火の結晶 地の結晶			
勇气のバッチ	29	ピンバッチ クリティカルリング タリスマン	10	STR+3 吹飞抵抗+20% 晕倒抵抗+20%	4000
フェザ-ブ-ツ	31	レザ-ブ-ツ 鸟の羽 丈夫な丝 シルクの布	5	—	3000
ヘビ-ブ-ツ	37	铁 铁 铁 铁 铁 铁	12	STR-3 吹飞抵抗+35% 晕倒抵抗+35%	4000
レザ-ブ-ツ			1	—	1800
ナイトブ-ツ	47	ヘビ-ブ-ツ 魔人の角 豹の爪 怒りの牙 狼の牙 とう牛の角	8	STR+1 DEX+1 INT+1 VIT+1 吹飞抵抗+15%	6000
ごうけつの证	50	とう牛の角 とう牛の角 とう牛の角 とう牛の角 とう牛の角 金	0	STR+15 INT-10 VIT+5 吹飞抵抗+60% 晕倒抵抗+60%	1000
知しきの证	50	古代鱼の骨 古代鱼の骨 古代鱼の骨 クズ铁	0	STR-10 INT+12 全属性0/20	2000
手あみのニット	8	毛丝玉Sサイズ	5	麻痹抵抗+22%	2500
手あみのマフラ-	15	毛丝玉Mサイズ	5	封印抵抗+22%	3000
もこもこのマフラ-	10	ふわ毛Mサイズ	6	风属性0/10	3000

除了以上这些装饰品，RF中还可以自行打造帽子、靴子、护身符等装饰品，但即使是靴子也只是增加攻防等，并不能加快主角的行走速度，回首看看驿站中的极速靴，RF中的靴子实在是用途太小了。而其他护身符一类的装饰品，如果已经可以打造幸运指轮，那么这些饰品的意义也就都已经不大了，因为这些装饰品都只是部分属性可以加成或防御，而幸运的指轮已经包含了全部异常状态的防御。

所以在其他饰品中，笔者推荐可以加攻击防御等数值的装饰品。ごうけつの证，豪杰之证，可以加15点攻击和5%的命中率，但不足的是智力会降低10点。知しきの证，智者之证，与豪杰之证相反，降低了10点的攻击，却提升了12点的智力。这两种装饰品视玩家的偏重而选择，习惯使用武器的玩家可以选择前者，而比较擅长魔法的玩家则可以选择后者。

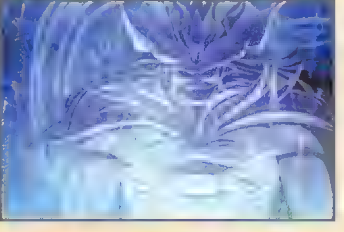
如果仔细查看出货表，其实还有三种谜之装饰品，魔道のごくい、こう铁のごくい、必杀のごくい，游戏中入手不能，根据介绍是传说中的装饰品。这次设计者非常不小心，出货表中存在着多处无法出货的物品存在，例如三种装在空瓶中的药水等等。暂不清楚RF2中是否会出现这三种装饰品，相信一定会有着很奇特的效果。

装饰品在游戏中虽非必需品，但合理搭配使用可以减少许多不必要的麻烦。在冒险中，使用各种特殊攻击，如吹飞，眩晕等的怪物相当多，还有的会引起各种毒、麻痹等异常状态。在前期冒险，也就是还无法打造幸运指轮等高阶装饰品的时候，笔者建议以防封印、麻痹为主，也就是尽早打造サイレントリング（防封印）以及パラサイトリング（防麻痹）两种装饰品，因为只要主角还能使用魔法就可以使用メディケーション（医疗术）恢复各种异常状态（封印例外）。期待一下RF2中装饰品能有更多更好的表现机会，并且能够更多地为农业矿业等服务。

NDS	ARC SYSTEM WORKS	2007年5月24日
	S・RPG	1人/5040日元
星神		512Mb



本作虽然是移植的掌机作品，但系统却相当深奥值得玩家仔细研究。本作有入门、普通和高级三个难度供玩家选择，入门和普通难度下，阵亡的角色会在战斗结束后自动回归队伍；高级难度下，阵亡角色将被判定永久死亡，只能在该场战斗结束前使用魔法或道具复活，才能让他重新回归队伍。 ■文/魔王



阻止三千年前的毁灭预言！

精灵硬币

蕴涵了精灵力量的硬币，装备后在战斗使用等于传统游戏中的魔法，游戏中玩家最多可以携带72枚。PMC：精灵硬币的最大数值；CCP：每次使用需要消耗的CP值，此数值在战斗中徐徐回复；CC：使用该魔法需要消耗的行动槽数；REN：魔法的攻击距离；LIM：魔法攻击范围上限为25；MH：魔法的命中率；MP：数值越高效果越强。

刻印

强化硬币能力的道具，可以一次使用一到两个刻印同时强化精灵硬币，同时使用两枚刻印强化精灵硬币时，有时会提升精灵硬币级别，有时会降低精灵硬币级别，因此在强化时最好存盘。根据精灵硬币的种类级别不同，各项数值有强化上限，已经到达上限的精灵硬币再强化无效果。



精灵硬币强化

精灵硬币的各项数值可以通过使用刻印进行强化，一般来说使用两个刻印同时强化的效果更好。强化比较复杂并且有一定的随机性，但强化出一个高级的精灵硬币对战斗则有很大的帮助。强化的基本方法是先提升一到两项指数，然后再利用不同的组合对其他指数进行强化。下面以三级魔法キュアズ为例，讲解一下强化的方法。首先购买到的キュアズ的MP一般是100、PMC是100，而该魔法的MP上限为150、PMC为120，MP增加意味着使用后可以回复更多的体力，PMC增加则代表着可以使用次数上限，因此先用炎之纹和宵暗的纹章进行第一次强化，强化的结果是MP到达上限150、PMC到达上限120，同时REN上升一，在这次强化中，还受到一些负面影响，CCP、CC分别到达90和100，意味着使用一次该魔法必须消耗90单位的CP点数和100单位的行动力，为了使该魔法更方便玩家的使用，因此还要进行下面的强化。如果想

使这个魔法成为范围魔法，那么可以使用爆破的纹章加エマクレスト进行强化，强化的结果是范围增加但MP减少，不过玩家可以再利用大地纹章加黄爆纹章的组合，使MP、CCP、CC点数同时得到强化，最后达到各自的极限。需要注意的上强化时经常会出现意外情况，虽然可能强化出高等级的魔法，但同样会强化失败得到比原魔法弱很多的魔法，因此在强化时一定要经常存盘。强化的方法各种各样，有各种不同的组合，玩家可以按自己的喜好随意强化。



精灵信仰

精灵分为火、地、爆破、水、雷、风六种，是支配这个世界的源泉，人们信仰精灵接受它们的保护。根据信仰的不同，主人公的成长、擅用武器等各不相同，每人只能信仰一种精灵。在神殿里可以改变人物信仰的精灵，但因为精灵间相性关系，信仰了某个精灵后，不能信仰某些精灵。在战斗中主人公得到经验值的同时可以得到VOW值，VOW值到达100时，该精灵信仰升级，主人公可以修得新的技能。改变精灵信仰时，已经修得技能保留，VOW值也得到保留。变更后信仰的精灵升级后，可以再次改变信仰。这六种精灵中的水、地两种精灵修行达到一定级别后，还可以转换成光、暗精灵。

精灵相克关系

名称	精灵アム	精灵エマ	精灵サンソノバ	精灵ゼネス	精灵ゴート	精灵カシス
精灵アム	—	—	—	弱	强	—
精灵エマ	—	—	强	—	弱	—
精灵サンソノバ	—	弱	—	—	—	强
精灵ゼネス	强	—	—	—	—	弱
精灵ゴート	弱	强	—	—	—	—
精灵カシス	—	—	弱	强	—	—

精灵性能

名称	属性	擅长武器	不擅长武器	不可转变信仰精灵
精灵アム	火	剑	弓、流星锤	精灵ゴート、精灵カシス
精灵エマ	大地	戒指	斧	精灵アム、精灵サンソノバ
精灵サンソノバ	爆破	斧	短剑、回旋镖	精灵ゴート、精灵カシス
精灵ゼネス	水	枪	剑	精灵アム、精灵サンソノバ
精灵ゴート	雷	弓、流星锤	戒指	精灵エマ、精灵ゼネス
精灵カシス	风	短剑、回旋镖	枪	精灵エマ、精灵ゼネス

武器性能分析

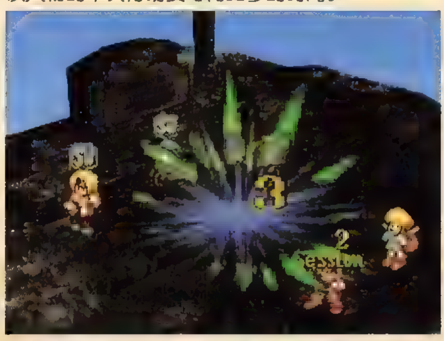
名称	性能
剑	传统的武器之一，攻击力强，命中率高，活跃在战场的第一线。
弓	远距离攻击武器，命中率高，受地形影响严重，并且弓手的防御力偏低。
戒指	可有可无的武器装备，法师的专用武器，因为一般没人会用法师去进行物理攻击。
斧	攻击力强，但命中率低，属于要么砍不中，要么一击必杀的武器。
短剑	命中率高但是攻击力低，盗贼的专用武器。
回旋镖	远程武器，高命中率，但受地形影响比弓更为严重，一不小心便会攻击到自己人。
枪	传统武器之一，附加贯通效果，可以同时攻击两名敌人。
流星锤	与枪一样可以攻击两格，但没有贯通效果。

精灵技能

根据信仰精灵修习的技能，精灵信仰级别提升后去神殿修得，装备后发挥作用。相同性能的技能重复装备时，不累加计算提升的能力值。使用得到的特技书修炼的技能与信仰精灵无关。玩家可以让主人公不断改换信仰，学习各个精灵有用的技能。

行动槽

在战斗中进行移动、攻击、道具、CF等都要消耗行动槽，预定行动需要消耗的行动槽用红色表示，已经消耗的行动槽用蓝色表示。行动槽的消费量根据地形、使用武器、道具、精灵硬币种类不同而不同。角色可以按行动槽规定在同一回合内多次行动，停止行动后行动槽会逐渐回复，回复满后方可进行下次行动。如果在行动中消耗了行动槽后的OVER槽，那么将会消费两倍的行动槽，该人物的下次行动要等待更多的时间。



力量槽

决定了攻击对象发起攻击后，画面上会出现一条蓝色力量槽，指针在左右摆动。决定攻击后，指针距离右侧越近伤害越高，距离左侧越近伤害越低。当指针停止在力量槽正中央时，对手所受伤害与上屏幕的预定伤害值相同。力量槽指针到达力量槽最右侧时发动攻击，伤害为一，可以利用力量槽的这一性能，自军单位互相攻击提升人物等级。

吹飞攻击

发起攻击后会出现一条力量槽，此时按下X键，在力量槽中会出现红色的SHOOT槽，当指针在SHOOT槽范围内时发起攻击，则为吹飞攻击，被攻击的敌人会后退两格。如果在攻击目标身后站有单位，不分敌我都会损失体力。吹飞攻击的伤害比普通攻击低，但却是连



携攻击的关键。玩家可以对己方成员进行吹飞攻击，但不会发生连携。使用剑、短剑、斧等武器可以进行吹飞攻击，而使用弓、魔法则不能进行吹飞攻击。

连携攻击

连携攻击的伤害比一般攻击伤害更高，并且可以得到强力装备和道具。目标敌人需要距离第二名队员一至两格，发动攻击者使用吹飞攻击将目标弹到第二名队员前，第二名队员选择的是连携セッション状态待机，他会向敌人发起攻击并将敌人传递到自己面向方向，如果在距离第二名队员一格外站有第三名队员セッション状态待机，第三名队员会重复第二名队员的动作。按此顺序循环，对敌人进行连携攻击，次数越多伤害越高。需要注意的是参与连携队员彼此距离一格，并且都要选择连携待机状态，正面逐一相对，连携待机状态在遭受攻击后自动恢复为一般状态。每场战斗最多可以获得五个使用连携攻击得到的道具。

异常状态

使用特殊武器和魔法可以附加异常状态，陷入异常状态的单位在一定回合后会自动恢复到正常状态，使用物品或者是魔法可以立刻恢复。

名称	效果
毒	每回合自动损失体力，如果一直没有恢复正常状态，中毒可以导致人物死亡。
阴暗	命中率大幅降低，陷入该状态的单位几乎不能攻击命中，但不影响魔法的命中率。
足止	移动不能，中招成员只能在原地不动。
恐怖	不能进行物理攻击，不影响魔法攻击的使用。
混乱	不受控制，攻击不分敌我，非常危险的状态，应尽快回复。
眠	因睡眠行动不能，遭受攻击后一样睡眠状态，甚至被吹飞攻击后仍然长眠不醒。
デコイン	不能使用魔法，不影响正常的物理攻击。

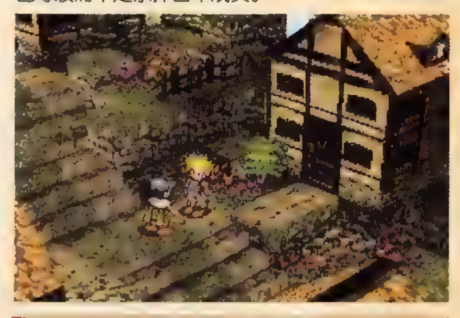
自虐练级法

在进行最高难度的游戏时，玩家经常会感觉吃力，而敌人的级别确实比己方级别低，而在锻炼之塔中出现的敌人级别又非常之低，既不想不断挑战进入深层又想提升自己队伍等级成了一个问题。其实这完全可以通过自我虐待的方式解决低等级的问题。在最高级难度游戏中，玩家的级别比敌人的级别高上一两级完全没有效果，战斗难度依然很大，但玩家的级别只要比敌人高上五级，效果则非常显著，高上十级左右时，大多数敌人的物理攻击都会被玩家回避。

高级难度下经验值提升的基本规则是100点经验提升一级，提升等级后经验值归零；发起攻击和承受攻击同等级的两名角色，每次攻击成功后，发起攻击方可以获得10点经验值，攻击方每低于被攻击方一级时，攻击方得到的经验值增加10点，但一次最多获得50点经验值。简单说来发动攻击的A11级，遭受攻击的B12级，一次攻击成功后A得到10点经验；A11级别、B13级，一次攻击后，A得到20点经验；A11级、B20级，A得到的经验不是90点，而是50点。

使用单体魔法也遵循以上的经验值分配原则，单体攻击魔法成功得到10点经验，自我回复一次可以得到10点经验。需要注意的是，被回复对象必须已经损失体力，否则回复后将得不到任何经验值。而使用群体回复魔法，则按照被回复对象的个数累加计算，一次得到的经验值上限为100点。使用群体攻击魔法得到的经验不按被攻击对象累加，而是只得到等于攻击对象中等级最高的单体得到的经验。

利用这个经验值基本规律，在战斗前为同伴们都装备上范围回复体力的魔法，不需要MP值高，但一定要可以多次使用。在战斗中只残留一名没有任何威胁的敌人，然后对自军中成员使用物理攻击或者是魔法攻击获取经验。担任被虐的成员最好是低回避高体力，级别越高越好，因为玩家可以自行控制攻击伤害，因此这名被殴打的队员没有生命危险。当轮到这名被围队员行动时，可以让他攻击周围级别跟自己相近或者是更高的成员，一方面自身获得经验值，一方面可以让那些物理攻击命中率低的队员使用群体回复魔法获取大量经验。也可以只派两名队员出场战斗，留下一名敌人后两人开始互殴升级，其他的队员在下场战斗中以这两名队员为殴打和回复体力的对象获取大量经验。需要注意的是级别相差3级或以上时，物理攻击的命中率会极低，最好使用魔法攻击。而且在进行自我虐待练级前，请仔细审查己方参加战斗成员的武器和特技，摘除那些附加异常状态攻击的武器和特技，装备上增加EXP和VOW的特技，并且要注意自我虐待的目的是提升角色等级而不是杀掉自军成员。



隐藏物品

战场上大多有隐藏物品，只要战斗单位(不分敌我)走到隐藏物品所在地点即可得到隐藏物品，因此我军一定要抢先走到隐藏地点。信仰精灵ゴート达到4级，可以修得的特技“盗贼之目”，装备上这个特技在战场上可以显示出藏有隐藏物品的位置。

存盘

本作经常要进行一些连续战斗，战斗前可存盘，这个存盘是永久性存盘，可以随意读取。在读取记录时，显示的连续战斗存盘时，按L或R键，便可以调出地图上的普通存盘。这样万一玩家在连续战斗中觉得吃力，也可以读取以前的记录重新锻炼。

隐藏人物

除了在雇佣兵介绍所中招募的角色外，在本作中还有一些隐藏人物，他们大多根据玩家在对话中的选择加入，也有部分例外情况，比如说藏在ヘパイトス之塔31层中的クロマ，就需要玩家不断挑战并且利用连携技能消灭掉塔中的盗贼。

第一章 はじまりは突然に

最近传闻瓦伊莱姆（ヴァレイム）帝国出兵那特维鲁多（ナイトウエルド），因此身为雇佣兵的主人公法兹（ファズ）和同伴莱玛利（レイマリー）受到王国骑士团长琉贝尔（リューベール）的邀请，希望两人能够帮助防御风之塔。虽然二人并不想成为王国的士兵，但是如果风之塔失陷，他们的故乡迪索鲁（ディソール）则会被帝国军占领，为了保护故乡的百姓，法兹只得接受了这个本不想接受的任务。莱玛利既是法兹的搭档，也是法兹的剑术恩师，还是法兹的好友。离开自己的故乡前，法兹与好友缇恩定下约定，发誓一定会平安归来。在前往风之塔途中，法兹一行与争功先行的萨基利和他带领的帝国军遭遇。虽然萨基利来时气势汹汹，但在惨败后却有如丧家之犬，跪在地下苦苦哀求。

法兹一行赶到风之塔时，瓦伊莱姆帝国兵正在威胁守卫风之塔的风之祭司西鲁法特斯（シルファトス）降伏，但遭到了祭司的拒绝。风之塔是上古时代留下的古代遗迹，但大家却谁也不知道为何瓦伊莱姆帝国要占领这里。夜晚在风之塔休息的法兹一行得到了一个令人愤怒的消息，瓦伊莱姆帝国士兵占领了法兹的故乡迪索鲁，并且在这里烧杀抢掠。虽然大家明明知道占领迪索鲁很可能是瓦伊莱姆帝国调虎离山的圈套，但是满心怒火的法兹依然决定前往迪索鲁。击败了帝国的杂兵后，敌军的主帅阿鲁维恩（アルヴィーン）出场，他的能力非常强悍，轻松一击便打倒了莱玛利，赶来救援的法兹也被他击昏在地。苏醒的法兹发现自己身在地牢中，同房间的是一个陌生的少年，他名为卡夏（カーシャ），由于法兹在昏迷时一直在呼喊着莱玛利的名字，使卡夏产生了误会。在卡夏的帮助下，二人杀出牢房，但可惜的是没有在这里找到莱玛利和法兹的好友缇恩（ティン）。在风之塔与部下们汇合稍适休息后，法兹一行继续前进，与此同时昏迷的莱玛利也苏醒过来，在他眼前的黑影似乎在利用莱玛利的凄惨身世为由劝降莱玛利。

回到风之塔后，风之祭司西鲁法特斯告知法兹，自己的一族从上古传说的伊库西亚（イクシア）时代开始守卫着风之塔，自己也一直在研究伊库西亚之民留下的预言，而法兹却与预言中的卡西利亚斯（カーシリアス）人非常相似，这次瓦伊莱姆帝国发起战争恐怕就是为了得到传说中的精灵之力。在传说中精灵之力因为是导致世界毁灭的因素而被封印，为了阻止这场无益的战争，法兹一行必须借助精灵的力量，如何能尽快阻止战争又不导致世界毁灭，这确实是摆在法兹面前的最大难题。

卡夏虽然貌不惊人，但却曾多次潜入帝国王城盗宝，并且对兵法颇有研究。由于因为帝国军侵略的缘故，卡夏失去了自己的亲人，对帝国满怀仇恨，这次与主人公的相遇也许就是上天给予他的报仇机会。

阿鲁维恩率领的帝国士兵将那特维鲁多王国首都阿乌斯（アウス）重重围困，及时赶到的法兹一行化解了王国的这次危机。这次的战斗中法兹战胜了阿鲁维恩，但是并没有将其杀害，受到感动的阿鲁维恩说出了莱玛利未死的消息。

MASSION01	
战斗地点	セイタンの丘
己方成员	法兹、任意六名
敌方成员	サジリ、コズルーイ、普通士兵×9
胜利条件	击败サジリ
失败条件	法兹阵亡

作战要点：敌人兵分两路，一边是五名一级士兵，一边是BOSS和他的部下。如果之前没有去试练之塔中锻炼，则千万不要兵分两路，而是请先集中兵力消灭五名一级士兵，之后BOSS会主动向我军靠近。BOSS能力不强，可以快速将其击败，想全灭敌军的话请优先消灭コズルーイ。战前编成时最好购买一些药品，以及为队员们装备上特技及装饰品。

MASSION02	
战斗地点	风之塔
己方成员	法兹、任意五名
敌方成员	普通士兵×14
胜利条件	救出シルファトス
失败条件	法兹阵亡

作战要点：开战后先让祭司和我军在桥上会师，然后利用地形逐渐消灭敌人的士兵，虽然シルファトス身为祭司，但是他的物理攻击力却远超过一般的士兵,并且还可以使用回复魔法，可以让他和主人公联手守住桥头，其他成员将桥这边的四名敌人消灭。胜利条件虽说是救出祭司，但其实还是要全灭敌军。

MISSION03	
战斗地点	ディソールの町
己方成员	法兹、任意六名
敌方成员	普通士兵×12
胜利条件	全灭敌军
失败条件	法兹阵亡

作战要点：小心敌军的两名魔法师，他们的魔法非常强力。集中兵力快速消灭距离我军较近的四名士兵后,收缩队伍利用地形的游戏逐渐消灭敌人。

MISSION04	
战斗地点	地牢
己方成员	法兹、卡夏
敌方成员	普通士兵×5
胜利条件	全灭敌军
失败条件	法兹阵亡、卡夏阵亡

作战要点：虽然本战是以二对五，主人公与同伴都是赤手空拳，但由于敌人的能力过低，使本战毫无难度,甚至可以让卡夏和主人公相互攻击提升级别。

MISSION05	
战斗地点	郊外
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	普通士兵×10
胜利条件	全灭敌军
失败条件	法兹阵亡

作战要点：敌人兵分三队将我军包围,先集中兵力消灭距离自己最近的一队敌人。开战时先为法兹回复体力。

MISSION06	
战斗地点	ウイデン溪谷
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	普通士兵×13
胜利条件	全灭敌军
失败条件	法兹阵亡

作战要点：敌人的法师和弓箭手会从山崖上向我军发起攻击，因此我军防御力低下的法师一定要靠边行走，以免祸从天降。

MISSION07	
战斗地点	风之塔
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	普通士兵×12
胜利条件	全灭敌军
失败条件	法兹阵亡

作战要点：敌人非常分散，应该优先消灭距离我军最近的敌人。敌人中使用回旋镖的士兵非常弱智，不但会因为地形缘故攻击无效，还会攻击到自己人。

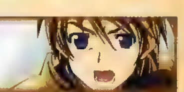
MISSION08	
战斗地点	セイタンの丘
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	普通士兵×10
胜利条件	全灭敌军
失败条件	法兹阵亡

作战要点：敌人的级别很低，非常简单的一战，可以在此练习一下连携攻击。

MISSION09	
战斗地点	アウス
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	アルヴィーン、普通士兵×12
胜利条件	击败アルヴィーン
失败条件	法兹阵亡

作战要点：只要击倒アルヴィーン即可取得胜利，集中兵力将其消灭为上。

第二章 誰のために



在古都拉迪鲁的伊库西亚神殿中封印着不能被解开的精灵，所以这里是帝国军的第一攻击目标，而那特维鲁多王国的大部队也都在拉迪鲁（ラー・デルー）集结防卫，因此首都的防御力量薄弱，给了帝国一个可乘之机，不过法兹和别动队的出现则彻底粉碎了帝国的这次阴谋。从王国骑士长口中法兹听说在帝国军中出现了一名使枪的高手，立即联想到了自己的好友莱玛利。目前特维鲁多王国在帝国军的重压下难以支撑，因此决定向杰拉鲁多（ジェラルド）求援，这一重要任务自然落到了法兹头上。

新同伴卡夏从小失去了双亲，由克劳德（クロード）抚养成人,但后来克劳德遭到帝国军的追捕下落不明,而帝国军也因此一直在追捕着卡夏。

萨基利和克斯鲁伊(ユズルーイ)镇守着卡姆维鲁城(カームウェル),为了不损失自己的兵力,他们竟然强迫那些交不起重税的百姓充当炮灰阻拦法兹一行,并且向阻止他们暴行的阿鲁维恩发起攻击。

虽然萨基利和克斯鲁伊作恶多端,但是法兹再次放过了他们,获救的阿鲁维恩告诉法兹,莱玛利现在与身穿黑色盔甲被称为死神的布莱克松(ブラックソーン)一起行动,目前人在由可(ユコ）要塞。缇恩也被囚禁在由可要塞，她一直在担心着法兹的安危,而出现在



她面前的莱玛利则让她大为失望，因为现在的莱玛利已经不是以前的他，而彻底沦落为布莱克松的走狗。突破了帝国军的层层防御，法兹一行终于到达杰拉鲁多，但是守卫这里的士兵却坚决不肯放行，无奈法兹一行只得强行突破。

MISSION10	
战斗地点	クレール山脉
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	普通士兵×16
胜利条件	全灭敌军
失败条件	法兹阵亡
作战要点：敌人还是分成三队，我军抓紧时间占据有利地形消灭距离自军最近的杂兵，同时要注意保护法师等脆弱队员。	

MISSION11	
战斗地点	クレール山脉
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	普通士兵×14
胜利条件	全灭敌军
失败条件	法兹阵亡
作战要点：敌人会逐渐向我军靠拢，抓紧时间将其分批消灭。	

MISSION12	
战斗地点	サヴァ水路
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	ブランコス、普通士兵×14
胜利条件	击败ブランコス
失败条件	法兹阵亡
作战要点：一开始我军被分成两队，应该让两队人马快速集结全力消灭ブランコス。	

MISSION13	
战斗地点	カームウエルの町
己方成员	法兹、阿鲁维恩、任意五人
敌方成员	サジリ、コズルーイ、普通士兵×10
胜利条件	全灭敌军
失败条件	法兹阵亡、阿鲁维恩阵亡
作战要点：虽然敌人级别不高，但是利用地形优势仍然可以秒杀我军低防御力队员。阿鲁维恩虽然很强，但是却不能坚持很久。	

MISSION14	
战斗地点	ユゴ岩
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	トライロア、普通士兵×14
胜利条件	击败トライロア
失败条件	法兹阵亡
作战要点：敌人比较分散，トライロア会向我军靠近,级别足够的话可以全体突击。	

MISSION15	
战斗地点	クウエルドの町
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	普通士兵×12
胜利条件	全灭敌军
失败条件	法兹阵亡
作战要点：敌人的级别在16级左右，敌人中的法师非常强悍，魔法高伤害大面积，注意保护那些魔法防御低下的战斗单位。	



法兹一行虽然占领了杰拉鲁多的领地，但是他们并不是帝国军，因此立即派遣使者向杰拉鲁多国王赛鲁斯堂（ゼルスタン）解释。而赛鲁斯堂并非寻常之辈，不但丝毫没有埋怨法兹一行，还要求沿路放行让法兹一行尽快到达杰拉鲁多的首都塔斯（タス）。

佳克利努（ジャクリーヌ）山贼团由少女佳克利努带领，她对待自己的部下非常严厉，但与一般少女一样喜欢听别人的赞美，并且非常要面子，也因此与法兹一行连续战斗多次。

为了战胜法兹一行找回自己失去的面子,佳克利努竟然带领山贼们占领了杰拉鲁多军的要塞,结果还是以失败告终。虽然佳克利努是山贼头领,但是她却并非恶人,只是赶走了杰拉鲁多军士兵,并没有伤害他们。这些离去的杰拉鲁多士兵在法兹战胜佳克利努后带领大部队返回，但是在法兹的劝说下,士兵们最终放走了佳克利努的和她的手下们。

赛鲁斯堂王身边的硫库是研究古代历史的权威，目前帝国军的动向与他预测的完全相同，而法兹似乎也是他在寻找的人。水之神殿被身份不明的部队袭击，由于杰拉鲁多军要对抗帝国侵略军而不能出动，得知不明部队首领是使用长枪的长发男子后，法兹立刻请求接受解放水之殿的任务。

当法兹赶到水之神殿时，莱玛利正在威胁这里的祭司莱亚(レイア）交出含有精灵之力的宝珠。再见到莱玛利的法兹自是大喜过望，但是莱玛利却已经忘记了友情……

莱玛利与法兹从此分道扬镳，虽然法兹一直向莱亚询问莱玛利的过去，但是莱亚却仿佛没有听到，一味地诉说着精灵之力的事情，使法兹郁闷非常。不过从她的话中，还是得到了重要的情报，莱玛利与莱亚一样出身于代代守护水之神殿的水之精灵一族，后来因为过失而被驱逐，现在似乎要收集齐精灵宝珠利用精灵之力支配大陆。

带着满心的疑惑，法兹回到了杰拉鲁多首都塔

斯向国王汇报战况，并从贤者硫库处了解了许多古代精灵的传说。这次与硫库的交谈使法兹知道了自己的过去，法兹的父亲伊农鲁多（イーノルド）原本生活在结界中的卡西利亚斯神秘之里，为了养育法兹离开了故乡并以贩卖精灵硬币为生，遇到硫库后搬进了硫库的家，共同研究毁灭预言和精灵之力。但是伊农鲁多为了完成卡西利亚斯之民的使命突然不告而别，从此硫库一直一边继续研究一边寻找法兹。可是现在的法兹已经失去了过去的记忆，不但记不起这段过去，连儿时的玩伴艾莱娜也毫无印象。艾莱娜是硫库的养女，生父是大地祭司，因此硫库派遣她与法兹同行。

MISSION16	
战斗地点	エコーの森
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	エイトール、セイシエル、普通士兵×11
胜利条件	全灭敌军
失败条件	法兹阵亡
作战要点：敌人中只有两个BOSS比较强悍，法师的攻击距离远，注意保护低魔防单位。由于地形问题，想连携攻击非常困难。	

MISSION17	
战斗地点	テジナ山
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	ジャクリーヌ、エイトール、セイシエル、普通士兵×12
胜利条件	击败ジャクリーヌ
失败条件	法兹阵亡
作战要点：ジャクリーヌ会从高处攻击我军，注意保护防御低下的战斗单位。如果手下的盗贼和风之祭司西鲁法特斯够强，并且已经学会了跳跃加二，可以派遣他们上山偷袭BOSS。	

MISSION18	
战斗地点	サファール岩
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	ジャクリーヌ、エイトール、セイシエル、普通士兵×11
胜利条件	击败ジャクリーヌ
失败条件	法兹阵亡
作战要点：敌人仍然占据着有利地形从高空攻击我军。开战后我军要一直忍耐逐渐接近敌人，最好多装备一些回复系魔法，本战的ジャクリーヌ换上了大斧作战。盗贼和风之祭司西鲁法特斯依然是快速取胜的关键。	

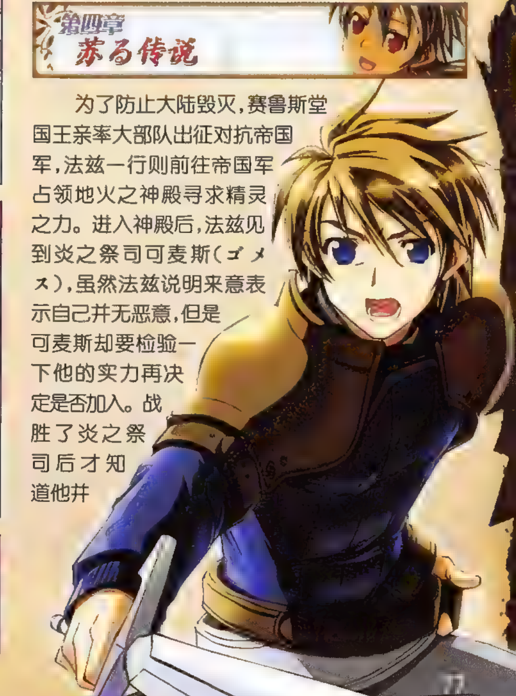
MISSION19	
战斗地点	エクロガ湖
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	普通士兵×16
胜利条件	全灭敌军
失败条件	法兹阵亡
作战要点：注意保护怕水的角色，敌人非常分散，我军要集团推进尽快上岸。	

MISSION20	
战斗地点	水之神殿
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	普通士兵×15
胜利条件	全灭敌军
失败条件	法兹阵亡
作战要点：还是要在水中进行战斗，地形的影响使我军陷入苦战，如果够强可以全军集中中路突破，否则则要从左翼缓慢前进。	

MISSION21	
战斗地点	水之神殿
己方成员	法兹、レイア、任意五人
敌方成员	莱玛利、普通士兵×14
胜利条件	击败莱玛利
失败条件	法兹阵亡
作战要点：虽然莱亚被敌人包围，但是由于她的高回避和有利的地形，再加上强力的回复魔法使她在短时间内没有生命危险，不过运气不好则会被魔法攻击陷入混乱状态钻进敌人的阵地中。大部队抓紧时间从两翼包抄，如果级别较低最好别进入此战。	

第四章 苏る传说

为了防止大陆毁灭，赛鲁斯堂国王亲率大部队出征对抗帝国军，法兹一行则前往帝国军占领地火之神殿寻求精灵之力。进入神殿后，法兹见到炎之祭司可麦斯（ゴメス），虽然法兹说明来意表示自己并无恶意，但是可麦斯却要检验一下他的实力再决定是否加入。战胜了炎之祭司后才知道他并



不是真正的炎之祭司，而莱玛利却带领大军杀到，并且不由分说便将土之族的士兵杀死，可麦斯只得与法兹联手对敌。为了保护其他的土之族百姓不受伤害，法兹与可麦斯在消灭了最初来犯的敌人后选择暂时撤离。

法兹一行势如破竹，赛鲁斯堂国王率领的杰拉鲁多军也是连胜数场，已经收复了失地并与当地的解放军合流战力大增，逐渐逼进帝国军首都拉艾塔（ラエタ）。收到情报后法兹一行立即出发准备与杰拉鲁多军会师，但还未出发便遭到莱玛利的袭击。在三千年人类与精灵签下契约，由人类统治大陆三千年然后再将大陆的支配权交还给精灵，可是因为人类的私欲，不但借助精灵的力量肆意战争，预言中的大陆毁灭其实指的就是人类的消亡。莱玛利认为自己现在做的事是替人类赎罪，只有将支配权交给精灵，大陆才会重新恢复和平，如果再任由人类妄为，不久后无论是人类还是精灵，都会彻底毁灭。虽然法兹百般劝说，但是莱玛利仍然没有回心转意，并且向昔日的同伴痛下杀手。一番苦斗之后，法兹取得了胜利，但是胜利者并没有任何喜悦，因为死去的失败者正是自己的恩师和好友……

MISSION22	
战斗地点	カムデルの町
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	普通士兵×15
胜利条件	全灭敌军
失败条件	法兹阵亡
作战要点：地形高低不一导致连携攻击艰难。虽然敌人没有BOSS级人物，但是由于地形优势，使战斗的难度依然不低。消灭了帝国军的士兵后，在沙漠中法兹一行又被守护着炎之神殿的土之一族拦截，战斗取胜后法兹向他们说明了现在的情况，虽然土之一族族长表示理解为法兹一行带路,但是因为任务所在,不得不在神殿前再次向法兹一行发起挑战。	

MISSION23	
战斗地点	カムデルの沙漠
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	普通士兵×13
胜利条件	全灭敌军
失败条件	法兹阵亡
作战要点：在沙漠中的战斗，敌人的攻击力不弱，并且反击率高，因此最好使用魔法攻击。如果已经强化了优秀的三级魔法，本战则会相当轻松。	

MISSION24	
战斗地点	炎之神殿
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	普通士兵×14

MISSION19	
胜利条件	全灭敌军
失败条件	法兹阵亡
作战要点：继续对抗土之一族,集中兵力中央推进即可。战斗前最好多购买一些回复魔法,以免回复力量不足。	

MISSION25	
战斗地点	炎之神殿
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	ゴメス、普通士兵×14
胜利条件	击败ゴメス
失败条件	法兹阵亡
作战要点：敌人集中在中央,两侧的敌人会远程发起攻击,最好抓紧时间快速突破,直接将BOSS击败过关。炎之祭司攻击力高，并且会反击。	

MISSION26	
战斗地点	炎之神殿
己方成员	法兹、ゴメス、任意五人（如果レイア已经加入则强制出场）
敌方成员	普通士兵×13
胜利条件	全灭敌军
失败条件	法兹阵亡
作战要点：由于是连续战斗，我军成员的体力得不到回复，开战前最好先为大家回复体力。强悍的大范围魔法依然是快速取胜的关键，可麦斯级别较低，不要冲进前线。我军首次占领有利地形，弓手可以在高处向下面的敌人射击。战斗结束后选择“ここは一旦逃げよう”。前往クレールオアシス然后选择“ラウンダートの町に向かいましょう”。前往ラウンダートの町。ゴメス在刚刚的战斗中生存的话，选择第一项「分かりました。」后，ゴメス加入队伍。	

MISSION27	
战斗地点	ラウンダートの町
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	普通士兵×15
胜利条件	全灭敌军
失败条件	法兹阵亡
作战要点：再次陷入不利地形战斗，敌人都是33级士兵，如果级别不够，最好先去锻炼一下。	

MISSION28	
战斗地点	ラウンダートの町
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	莱玛利、普通士兵×15
胜利条件	击败莱玛利
失败条件	法兹阵亡
作战要点：可以无视下层的几名士兵，集中兵力突击,直接击败BOSS过关。	

第五章 強く夢きものへ

强忍着对好友的惋惜与悲伤，法兹继续前进，沿路击败了身着漆黑铠甲的布莱克松将军，还再次战胜了为家族名誉而战的老对手阿鲁维恩将军。而在瓦伊莱姆帝国皇帝费鲁南迪斯（フェルナンデス）身边的伪大地祭司维拉（ヴィラ）也与布莱克松一起背叛了自己的主子，留下了几名暗黑骑士后扬长而去。法兹一行与那特维鲁多军、杰拉鲁多军将帝国的首都重重包围，法兹一行更是杀入了帝国瓦伊莱姆皇宫，击败了野心勃勃的费鲁南迪斯。然而真正的罪魁祸首并不是他，而是在幕后的伪大地祭司维拉，他不过是一个被人利用的可怜虫，不过现在的他已经幡然悔悟，拿起法兹手中的长剑结束了自己的生命。在临死前，费鲁南迪斯告知维拉和布拉克松已经逃至大地神殿，但却不知道他们在酝酿着什么新的阴谋。

MISSION29	
战斗地点	ソンティーの町
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	ブラックソーン、普通士兵×14
胜利条件	击败ブラックソーン
失败条件	法兹阵亡

作战要点：开战后不要急于前进，而是要慢慢地消灭接近己方的敌人逐渐推进。敌人会使用三级魔法，因此一定要注意保护低魔防单位。ブラックソーン身材魁梧，个人能力很强，最好是把他从士兵中引出来围殴致死。

MISSION30	
战斗地点	城塞都市マルフア
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	阿鲁维恩、普通士兵×14
胜利条件	击败阿鲁维恩
失败条件	法兹阵亡

作战要点：敌人大部队都集中在中央，全力突破即可，在城墙上的几名法师和弓手比较讨厌，注意己方的站位和及时回复即可。

MISSION31	
战斗地点	首都ラエタ
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	普通士兵×16
胜利条件	全灭敌军
失败条件	法兹阵亡

作战要点：敌人还是大部队集中在中央，两侧只有四名敌人，敌人全部是38级士兵，只要我军的级别不是过低，即可在这场没有BOSS战斗中轻松取胜。

MISSION32	
战斗地点	首都ラエタ
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	普通士兵×16
胜利条件	全灭敌军
失败条件	法兹阵亡

作战要点：本战敌人占据了有利地形，而且级别提升一级，战斗的难度远大于上一场战斗，弓手与法师的组合实在是让人头疼，建议集中兵力从一侧进攻，我军的卡夏和弓手尽量不要前冲。

MISSION33	
战斗地点	首都ラエタ
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	フェルナンデス、普通士兵×16
胜利条件	击败フェルナンデス
失败条件	法兹阵亡

作战要点：经过上一阵的苦战，走到这里的我军士兵应该是体力严重缺损，因此开战后第一件事应该是为我方成员全力回复。暗黑骑士非常强悍，攻击附加各种效果，还会使用各种魔法，不过好在フェルナンデス的职业是法师，可以派遣两到三名比较强悍的队员直接偷袭。



费鲁南迪斯死后，战争也暂时终结，各国代表商谈后，决定将玛迪阿斯大陆各国融合为一个整体，首任国王为引导战争走向终结的赛鲁斯堂王，法兹也成为了结束战争的英雄。在这些英雄的带领下，百姓又过上了和平的生活。贤者硫库将莱玛利临死前跟法兹提起的《萨那斯（サーナス）王传说私论》的详情告诉了法兹，原来这本书的内容颠覆了大陆流传的萨那斯王传说，萨那斯王与艾鲁维拉（エルヴィラ）秘密相爱，并且互相合作成为玛迪阿斯大陆的支配者，分别成为人类之主和精灵之王。被萨那斯王放逐失去王位继承权的放荡王子对王位依然抱有野心，而艾鲁维拉虽然身为精灵之王，但也受到同类野心的威胁。萨那斯王与艾鲁维拉的恋情更是不能被人知道的秘密，最后两人互相利用解决了各自眼前的难题，签订了契约。而《萨那斯王传说私论》与大陆流传的《萨那斯王传说》虽然立场、内容完全不同，但最后一句话却都是"精灵与人类签订契约3000年后，古代精灵苏醒并带来巨大的灾难，但是继承我与萨那斯王血脉的卡西利亚斯之民会出现，并与六名星神将其消灭"。了解了这些情况后，法兹一行离开了王宫前往大地神殿，希望能阻止维

拉的下一步行动。可惜法兹赶到的时候，维拉已经撤离，只留下布莱克松与阿鲁维恩战斗。虽然阿鲁维恩一见到法兹便让他不要管自己，赶紧去追逃走的维拉，但是法兹却不能让他一人独自对抗号称死神的布莱克松。二人合力终于战胜了布莱克松，但布莱克松却使用传送魔法逃之夭夭。而阿鲁维恩也不肯舍弃自己的荣耀，非要和法兹分个胜负，结果自然是以法兹的胜利告终。面对要求杀死自己的阿鲁维恩，法兹收起了手中的长剑离去，只留下阿鲁维恩一人苦苦思索。其实阿鲁维恩才是真正的炎之祭司，为了对抗维拉，拯救即将毁灭的大陆，阿鲁维恩决定加入法兹的队伍，完成自己真正的使命。

穿过阿乌斯平原后法兹一行到达祖国的首都阿乌斯，与那特维鲁多骑士团长硫贝尔会师，随后在古都拉迪鲁救出了一直被维拉绑架的缇恩，遗憾的是维拉已经利用缇恩完成了仪式，打开了通往伊库西亚的大门，并在临走时嚣张地对法兹说："小子！想阻止我就来伊库西亚神殿吧！"

维拉正是三千年前打倒萨那斯王的人，但是因为人类的世界充满了欲望和永无休止的战争，因此维拉支配了真正大地祭司的身体，目的是履行契约解放精灵的封印，彻底将人类毁灭。虽然维拉已经解开了精灵的封印，但法兹一行及时赶到，阻止了他的阴谋。在最后的时刻维拉仍然不思悔改，而是打算拉着法兹一起走向地狱，关键时刻一个熟悉的身影挡在了法兹的身前……

战争终于彻底结束了，人类重新过上了和平的生活，法兹恢复了记忆，同伴们也找到了各自的新生活……

MISSION34	
战斗地点	大地神殿
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	普通士兵×16
胜利条件	全灭敌军
失败条件	法兹阵亡
作战要点：敌人都是41级左右，比较集中，可以使用高等级的大范围魔法一次攻击多个敌人。敌人中也有体力高达七千多的血牛角色，用物理攻击得砍上一阵。	

MISSION35	
战斗地点	大地神殿
己方成员	法兹、阿鲁维恩、任意五人
敌方成员	布莱克松、普通士兵×11
胜利条件	击败布莱克松
失败条件	法兹阵亡
作战要点：阿鲁维恩级别比敌人低，距离敌人近，根本就坚持不了几个回合，因此开战后应将他尽快撤离至安全位置。布莱克松体力高达八千多，但好在距离我军不远，可以引诱出来围攻。	

MISSION36	
战斗地点	ラスール岩
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	阿鲁维恩、普通士兵×14
胜利条件	击败阿鲁维恩
失败条件	法兹阵亡
作战要点：敌人占据了要塞的有利地形，虽然我军不用同时面对多个敌人，但因为地形的影响，我军不但要从下面攻击上方的敌人，还要忍受高空中的弓箭和强力魔法，因此我军的行进速度缓慢，请抓紧时间不要与远处的普通士兵纠缠，尽快击败阿鲁维恩为上。战斗前尽量强化高等级的回复魔法，以免战斗时出现人员伤亡。因为信仰精灵相克关系，水系魔法对阿鲁维恩效果最佳。战斗胜利后回到クレールオアシス，剧情后选择第一个选项，可以招募阿鲁维恩为同伴。	

MISSION37	
战斗地点	アウス平原
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	普通士兵×16
胜利条件	全灭敌军
失败条件	法兹阵亡
作战要点：一开战我军被敌人包围，敌人的异常状态魔法攻击和附加异常状态的物理攻击非常讨厌，经常使我军手忙脚乱，比较安全的做法是从一侧突破逐个消灭逼近的敌人。	

MISSION38	
战斗地点	首都アウス
己方成员	法兹、硫贝克、任意五人



MISSION38	
敌方成员	普通士兵×3、暗黑骑士×10
胜利条件	全灭敌军
失败条件	法兹阵亡

作战要点：暗黑骑士很强，虽然攻击力不高但是却附加各种异常状态，每一个体力都是七千以上，物理攻击的话每个都要砍上半天才能消灭，因此最好是将暗黑骑士全部吸引到一起,然后使用3-4级的大范围魔法，两个强化到上限的四级魔法再加上一个三级魔法可以使大部分暗黑骑士陷入濒死状态。可以牺牲法兹外一名队员,让他充当诱饵吸引敌人，大局已定时再将其复活。两翼的敌人需要使用远程魔法攻击一下，才会开始行动,硫贝尔的唯一任务就是为大家回复异常状态。

MISSION39	
战斗地点	古都ラ一・デル一
己方成员	法兹、缇恩、任意五人
敌方成员	普通士兵×4、暗黑骑士×11
胜利条件	救出缇恩
失败条件	法兹阵亡、缇恩阵亡

作战要点：缇恩只有四十级，并且身上没有装备武器和精灵硬币，在敌人堆里坚持不了多久，一定要注意保护。敌人的主力又是非常讨厌的暗黑骑士，随便一个体力都有八千多，只能使用老招数，派遣一名高等级成员冲上平台，将敌人引到一起使用大范围的四级魔法取胜。过关后剧情对话中选第二个选项，缇恩成为同伴。

MISSION40	
战斗地点	イクシア神殿
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	普通士兵×6、暗黑骑士×10
胜利条件	全灭敌军
失败条件	法兹阵亡

作战要点：最后的决战，因为是连续战斗，所以最好在进入本战前先去练级和强化物品。本战继续对付体力超高能力出色的暗黑骑士，因此战斗的时间很可能会拖得很长。

MISSION41	
战斗地点	イクシア神殿
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	普通士兵×10、暗黑骑士×6
胜利条件	全灭敌军
失败条件	法兹阵亡

作战要点：虽然暗黑骑士数量不多，但是由于过于分散，使我军无法使用大范围高级魔法快速歼敌，不过我军也不用同时面对多个敌人，大大降低了战斗的难度。



MISSION42	
战斗地点	イクシア神殿
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	布莱克松、普通士兵×14
胜利条件	击败布莱克松
失败条件	法兹阵亡

作战要点：终于不用再跟暗黑骑士战斗了,虽然布莱克松和他手下的普通士兵能力不弱,但是总比跟一大群百砍不死的暗黑骑士战斗轻松得多。拥有强力魔法可以直接偷袭敌人主帅,可以节约很多的时间。

MISSION43	
战斗地点	イクシア神殿
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	维拉、暗黑骑士×8
胜利条件	击败维拉
失败条件	法兹阵亡

作战要点：建议在初始布阵时，将我军队员分布在对角线上的两点，实力够强可以直接从两端突击。维拉的魔法非常强悍，不分敌我大范围攻击，因为他是法师职业，所以建议用物理攻击将其消灭。

MISSION44	
战斗地点	イクシア神殿
己方成员	法兹、任意六人
敌方成员	维拉、布莱克松×4
胜利条件	全灭敌军
失败条件	法兹阵亡

作战要点：敌人的八个暗黑骑士换成了四个布莱克松，但战斗却远比上一仗艰辛。因为是连续战斗，因此开战后第一件事应该是回复体力。维拉的职业改变，武器由戒指换成了大剑，物理防御力大幅上升，全屏异常状态魔法非常讨厌，物理攻击各种附加异常状态更是可恶，直接偷袭主帅比较艰难。战前准备时一定要多准备些回复药品，最为重要的是解毒和解除混乱状态的药品。因为四个布莱克松都会使用回复魔法，因此开战时抓紧时间至少消灭掉两到三名，然后集中力量击败维拉。可以派遣一名低回避低防御的队员吸引维拉对其物理攻击，免得他使用全屏的异常状态魔法。



NDS	SUCCESS	2007.05.24
	AVG	1人/5040日元
触摸侦探小泽里奈2		对应触笔

作为一款新感觉的侦探类型游戏，本作的人设风格还是略显怪异的，不过在玩法上非常简单，只需要用触笔直接点击想要调查的物品以及想要交谈的NPC即可。游戏的特点是着重于解谜而非推理，剧情方面绝非像其它侦探游戏中规中矩，而是处处透露出无厘头式的幽默。如果本作今后推出英文版，推荐大家尝试一下哦！

教学篇 侦探讲座Z

某日早晨，里奈如往常一样睡醒，想要走出房间的时候却发现房门紧紧地锁住了，无论怎么用力也打不开。房间角落里的布偶突然开始说话：“早上好，里奈小姐。”这分明就是管家的声音，他说：“里奈小姐加入侦探协会的申请虽然已经得到了认可，不过接受到的委托还是一如既往的少啊，但是不要紧，危机也是可以转化为契机的……”总而言之现在的情况就是——里奈要想办法走出自己的房间。

现在就开始在房间里搜寻一下线索吧，如果实在没有头绪的话，就用触笔去点角落的玩偶来获得一些提示。在里奈的床上可以找到一粒豌豆，在床右边的柜子上可以找到红色的喷雾香水瓶，打开柜子的抽屉可以找到吸管，这样就凑齐了必要道具。取下吸管的红色橡皮帽，把它装在香水瓶喷雾管的另一端，然后对着正在自己的小窝里爆睡的なめこ喷一下，把它弄醒之后再给它吃豌豆，可爱的なめこ立即对着房间的门开始喷火，房间脱出达成！

第一话 盗难

这一天是挂面大会的前夜祭，晚上将会举行重要的舞会，所以管家一大早就开始跟里奈一起练习跳舞，正当里奈感到无聊的时候，有人敲响了大门。“真是太幸运了！”里奈小声说着，从外面走进来的是爱美，她慌慌张张地说：“不得了了，不得了了，出大事了呀，里奈！不得了的大事，非常非常严重的大事，本世纪最大的大事！我的粉红色的挂面竟然不见了！”听到这里的时候，里奈松了一口气，本来嘛，爱美就是容易夸大事实的家伙。跟在爱美后面的千岁也听到了刚才的话，不过对于爱美那种没神经态度，她实在是难以忍受。

根据爱美的说法，本来粉红色和绿色的挂面各有一束，但是现在只剩下了白色的挂面。“等一下，”千岁说，“这么说来绿色的挂面也不见了咯？那可真是不得了的大事啊！放心吧，我一定会帮你找回来的，赌上我美少女侦探千岁的名义。”然后千岁一溜烟地跑了，看到她离开之后，里奈详细地问了爱美一些情况，不过显然无法从爱美口中得到多少有用的情报。只不过，如果不交一些挂面参加大会的话，就没有资格参加前夜祭的舞会，这么重要的事情管家居然忘记告诉里奈了。

里奈望向管家：“那么，我们的挂面呢？”管家面露窘相，推说因为埋首发明而忘记了，然后随便找了个借口逃回自己的房间。准备挂面的事情晚一点再解决吧，先帮爱美找到丢失的挂面，里奈来到爱美住的地方，这里由于要增建，所以

徐明卿	快乐游戏，欢乐生活。
读者资料	男，23，云南省昆明市五华区海屯路296号云南经济管理职业学院经济系06文秘2班，650106

能听到各种工具的嘈杂声，里奈在装不可燃垃圾的纸箱里找到了一个打蛋器。爱美的房间里没有什么异常，桌上的挂面盒子是空的，她已经把挂面交给了镇长，牛奶瓶也是空的，牛奶已经被喝光了。晚上的舞会是假面舞会，如果获得优胜的话，就可以借阅作为秘宝的图书，爱美拿上早就准备好的面具，提议去会场看一看。

舞会的会场设在一直被用作广场的森林里，这里还搭起了帐篷，为晚上的庙会做准备。里奈跟所有人都进行了交谈，虽然没有得到关于粉红色挂面的消息，不过也另有一番收获。首先是镇长告诉里奈，重要的化石被偷走了，然后在巧克力香蕉店回答问题，选择“ポリフェノール”后可以得到用被掏空了的香蕉皮，在泉水边调查开满鲜花的地面，里奈就会做出一个花环。

离开森林之后，里奈又去了商店街，这里新开了一家古物店，不过问遍了商店街的人之后，仍然没有关于粉红色挂面的消息。千岁正在这里练习跳舞，她向里奈说明了自己的推理：犯人的目的不是要偷走彩色的挂面，而是要让大家交上去的挂面都是白色的，至于犯人为什么要这么做，她却说不出个所以然来。现在先把寻找失窃挂面的事情放在一边吧，如果不赶快准备出自己的挂面，就没有办法参加晚上的舞会了。

先回家一趟，可以拿到管家的新发明自动药味制造机。在森林里那家射击店，里奈用花环交换到了一束挂面。然后回到商店街，试吃蛋糕店的新品之后，把打蛋器交给店主，换到了电动打蛋器。把电动打蛋器交给在森林里开捞金鱼店的人，换到了挂面和捞网，在泉水边可以用捞网打捞起一盏旧油灯，对油灯的绳子使用香蕉皮就能擦去上面的污渍。回到古物店，调查门右面架子上的东西，店主提出可以拿东西来交换，把油灯给他就能换到第三束挂面了。

参加挂面大会必须要准备至少五束挂面才可以，现在这样还不够，把挂面给千岁看，她突然想到个馊主意，把挂面从中间折断，三束就变成了六束。硬着头皮把断掉的挂面交给镇长，他倒也接受了，还给了里奈参加舞会用的面具和作为附属品的吹箭，在去过巧克力香蕉店、射击店和捞金鱼店之后，镇长宣布舞会开始。

里奈戴上面具之后发现眼前漆黑一片，这个面具的眼睛部分居然没有开孔，在这样的情况下，里奈勉强跳完了舞，摘下面具之后镇长宣布里奈获得了优胜。里奈得到了作为奖品的图书，不过在翻看之后却发现里面少了一页，把图书给镇长的时候，镇长还咕哝着说：“什么啊，这么快就看完了吗？什么？图书破了？不是叫你好好保管的吗？天哪！真的少了一页！”镇长两腿一软就昏了过去，前夜祭就这样结束了。

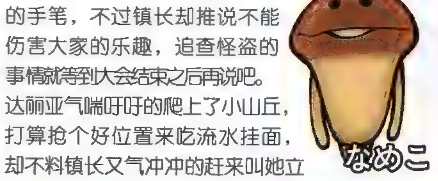
第二天的挂面大会照常举行，在森林里的小山丘上，巨大的流水挂面机器已经运作了起来，能装下一个成人的大锅里煮着开水，堆积成小山一样的挂面放在一边，不过全部都是白色的。流水挂面机器的制造者伊玻努正在洋洋得意的自我陶醉，里奈想要看她的机器设计图，不过要先想办法赞美她才行，用语言赞美是无效的，对她使用自动药味制造机，选择“ゴマボタンを押す”才行。

顺利得到设计图后，里奈发现这张纸恰好是图书上缺少的那一页，把设计图拿去给镇长看，他顿时火冒三丈：“那个家伙竟然把这么重要的书弄破了，真是不可饶恕！”镇长一边说一边向小山丘的方向走去，里奈也跟了过去，却诧异的发现镇长居然在自己之后才到，并且他的言行举止处处透着可疑。差不多要到挂面下锅的时间了，不过伊玻努却认为火力还不够大，这个好办，用吹箭的管子对着火吹一下就可以了。

“哎呀，真是好热呀！”镇长掏出手帕来擦了擦汗，“我还要去准备其它的事情，这里就交给你们吧！”里奈注意到镇长在拿出手帕的时候，一块红色的石头从他的口袋里滚落到了地上，捡起来一看，是一块红色的心形化石。因为化石的形状与泉水边大树上的洞正好吻合，所以里奈就把化石放了进去，却不料一个声音响了起来：“是谁要打开异界的门，这个小镇即将面临毁灭！”

原来图书上记载的是在泉水边用白色描绘出魔法图案能打开异界之门，而根据图书设计出的流水挂面机器正好构成了那个图案，接下来如果挂面流经机器落入泉水，觊觎神宝的家伙就会阴谋得逞。不过现在还有最后一线希望，泉水里升起一只石臂，托起一朵红色的花，从花里能够得到红色的种子，将种子装进自动药味制造机，再按下右边的开关，就能得到红色的粉末。

正当里奈要问镇长关于化石的事情之时，警官达丽亚来到了会场，她是为了追查怪盗摩洛克西而来，化石失窃正是摩洛克西的手笔，不过镇长却推说不能伤害大家的乐趣，追查怪盗的事情就等到大会结束之后再说吧。达丽亚气喘吁吁的爬上了小山丘，打算抢个好位置来吃流水挂面，却不料镇长又气冲冲的赶来叫她立



调查怪盗的行踪，达丽亚就顺手把这件事情推给了里奈。

里奈又去了商店街等地方一一询问所有人，将毫无所获的事情告诉达丽亚，镇长宣布流水挂面大会正式开始，里奈趁机把红色粉末倒进了大锅里。镇长站在泉水边观察情况，里奈惊恐的发现在开始仪式中流进泉水的挂面居然是白色的，泉水开始微微发光，如果不赶快阻止的话就糟糕了。在这个紧急关头，千岁突然赶来，她早就听说开始仪式上用的都是品质高级的挂面，于是就偷偷的把挂面拦截下来吃掉了。

泉水边镇长暴跳如雷，不停催促伊玻努赶紧放挂面，山丘上伊玻努满腹狐疑，明明已经放了很多挂面了，为什么镇长还拼命的催呢？千岁终于吃了太多挂面而倒下来，不过高级挂面也已经没有了，只剩下普通挂面在源源不断地流过来，异界的门终于还是被打开了，镇长露出了本来面目，他居然是怪盗摩洛克西假扮成的。不过接下来事情突然来了个180度大转弯，一束粉红色的挂面流进了泉水里，异界之门里倾泻出的海水让怪盗消失得无影无踪，达丽亚这才闻讯赶到。

水面上露出的一根竹管引起了里奈的注意，她用捞网捞起了藏身在水底的怪盗，无所遁形的怪盗嚣张的笑了起来：“哇哈哈哈哈，不愧是我终生的对手名侦探里奈啊，这次我失败了，不过我们下回见！”一阵烟雾过后，怪盗遁走了，这次的事件算是顺利解决了，真正的镇长被怪盗扔在了树林里，在收拾会场的时候才被发现。千岁由于吃了太多的挂面，发誓以后再也不吃了，虽然没有找到偷走爱美的粉红色挂面的犯人，不过这已经不重要了。

第二话 伪装

里奈正在悠闲的喝着下午茶，这次来敲门的居然是镇长，他送来一张火车票，可供5个人一同旅行，里奈加上管家、爱美、千岁和なめこ，人数正好。一行人就兴高采烈的上了火车，爱美一个人去了餐车，火车进入隧道的时候大家惊讶的发现车厢里停电了，隧道里也没有照明设备，当真是伸手不见五指，黑暗中传来爱美凄惨的叫声。火车出了隧道，爱美跌跌撞撞的跑了回来：“鬼啊！鬼出来了呀！”

包厢门被猛地打开，面目狰狞的列车长吼道：“禁止无票乘车！”里奈把火车票递了过去，然后跟他闲聊了几句，这位列车长对无票乘车深恶痛绝，一旦发现有人无票乘车的话，就会抓到那个人，不管火车在隧道里还是在铁桥上，直接把无票乘车的家伙扔出车厢。至于刚才的停电事件，那是有人故意造成的，因为停电的这段短短时间内，有乘客的东西被偷走了。

里奈走到了邻车厢，听说C2包厢乘客的东西失窃，就进去询问了一下案情。被偷走的东西是古代海洋民族的秘宝“神像”，案发当时负责警备工作的雇员正在餐车用餐，停电事件之后才发现负责运送的重要物品不见了，由于莫洛克西预先发来过预告函，所以这次的事件仍然是他的手笔。被盗的物品是装在红色的特殊箱子里的，115号箱子装的就是秘宝，而另一个没有失窃的254号箱子里则是团长卡片。

当里奈与C2包厢里的两个人分别交谈后，达丽亚警官正好跑来找这两人去问讯，就让里奈留守一会儿。待其他人都走出包厢之后，里奈在地上捡到了一张皱巴巴的纸片，达丽亚让两人带话给里奈，让她去C6包厢，看来达丽亚的情况很不好，搜查的任务又落在了里奈头上。那么就从旁边的C5开始搜查吧，C5里是一位老太太，她随身携带的旅行箱很大，足够放进失窃的红色箱子。C4里是和里奈同行的人，由于有充分的不在场证明，所以不用去问他们了。C3里是一个年轻人，由于列车长没收了他珍贵的纪念车票而怀恨在心，一心想要进行报复。C1里居然是伊玻努，不过对于里奈的问话却不怎么配合，她提出如果能喝到美味的咖啡，就愿意多谈一些。

餐车已经开始营业了，不过只提供咖啡和热狗而已，由于是免费的，所以可以随便取用，负责管理餐车的人一直缩在柜台下面不肯露面，因为车长总是恶狠狠的要查票——世界上居然有列车长要跟列车职员查票的事情。里奈从柜台旁边的桌子上拿了咖啡杯和方糖，在杯子里倒入咖啡和牛奶之后再放进方糖，拿去给伊玻努，顺利的进行了问话。

现在最有嫌疑的人就是C5的老太太和C1的伊玻努，如果能够查看她们那巨大的旅行箱里装的是什么东西，就可以进一步确定犯人了，这件事情仍然需要里奈一个人来处理。老太太说自己的旅行箱里装的是给女儿的点心：“如果打开箱子的话，点心就会凉掉了。来，这个给你，跟箱子里的是一样的哟！”老太太把手制点心给了里奈。

伊玻努拒绝让里奈查看箱子里的东西，除非能给她找到好吃的茶点，从老太太那里得到的点心还不能满足她的胃口，不过现在回

到C4包厢的话，可以得到另一块蛋糕。这回的蛋糕让伊玻努万分满足，她一脚踢开旅行箱，向里奈展示了自己的新杰作——车载流水挂面机器……

里奈回到C5去找老太太的时候，发现包厢里没人，原来她去了餐车，叫满了一桌子甜点慢慢享用，里奈就顺便要来一块奶酪，现在正是进C5包厢的好时机，可惜C5的门却紧锁着。列车长在走廊里制造了可怕的骚动，他一边怒吼着：“禁止无票乘车！”一边用手里的狼牙棒拼命敲击着地面，被他追赶着的是一只白色的老鼠，不过列车长追了一阵之后就彻底跟丢了，显得非常气急败坏。

在刚才的骚动中，C4包厢外面的门牌被震落下来，里奈把C4的门牌覆盖在C5门牌外面，然后谎称自己弄丢了钥匙，请列车长帮忙开门。列车长拿过里奈的车票看了又看，然后突然一棒砸在门上，由于剧烈的震动，C4门牌掉在了地上。“这可不是客人你的房间！”列车长说完，又忙着去找刚才的白老鼠了，扬言一定要抓住它从窗户里扔出车厢。

列车长刚才那一砸非常有效，里奈顺利地进入了C5，打开老太太的旅行箱，赫然发现了失窃的红色箱子。正在此时，火车突然停了下来，伊玻努和她的箱子被一起扔下了火车，那个可怕的列车长还真是凶恶啊。火车又继续开动之后，里奈仔细检查了老太太箱子里的东西，找到了一张车票和一个原本用来装蛋糕的纸袋，而红色箱子的锁已经彻底坏了，箱子上的标签编号正是115。但是再仔细看一看的话，标签上的115纸条歪歪扭扭的，轻轻的揭下纸条之后，露出了本来的编号254，115号的纸条和之前在C2找到的皱纸片刚好合衬。

走廊上又传来“禁止无票乘车”的吼声，如果就这样走出去的话，里奈一定会被当成小偷抓起来的，刚才的白老鼠从桌子下面钻了出来：“你是侦探吧？”这只聪明的白老鼠就是C3车厢的人用来报复列车长的终极武器，看来这个作战很有效，白老鼠对里奈说：“我出去引开列车长，你趁机脱身吧，不过我还没有吃早饭，现在有点饿。”里奈充满感激地把奶酪递给白老鼠，然后在它引开列车长之后去隔壁包厢跟达丽亚报告犯人是谁。

一听说已经找到了犯人，达丽亚立刻来了精神，列车长恰好来C6查票，而在这种紧要关头，达丽亚的车票居然找不到了，里奈自己一个人去了餐车。刚才还端坐在餐桌前的老太太居然不见了，据说她刚才在停车的时候就下车了，里奈回到C6把这件事情告诉达丽亚，列车长还在为查票的事情要求她出示车票。“难道你想妨碍公务吗？”在达丽亚如此的威胁之下，列车长只好作罢。

里奈把115号纸条、254号标签和空箱子一一出示给达丽亚看，两个人一致认为有必要再去C2检查另外一只箱子，然后达丽亚一如既往的躺了下来，让里奈独自行动。里奈把到手的证据出示给C2的人看，然后要求查看另一个红色箱子却被阻拦，なめこ轻巧的跳了起来，拿到了另一个红色箱子的标签，标签上贴着伪造的254号纸条，而箱子真正的编号则是115号。放在椅子上的包突然倒了下来，白老鼠从里面钻出来，眼尖的里奈发现包里掉落出来的团长卡片——事情的真相已经明了：负责运送秘宝和团长卡片的这个家伙自己偷偷拿走了团长卡片，然后把伪造了两个带有编号的纸条把箱子调包，怪盗偷走的就是伪装成115号的空箱子，这样一来，团长卡片失窃的责任就能推到怪盗的头上。

“哇哈哈哈哈，原来是这样！”怪盗摩洛克西的笑声从外面传来，一个烟雾弹被扔进了包厢，等到烟雾散去之后，真正的115号箱子被打开，里面的秘宝被偷走了。随后追出来的里奈发现货车厢里有人，就去跟列车长借用门锁的钥匙，虽然门锁钥匙早就弄丢了，不过列车长一听说无票乘车的人藏身在货车厢里，就用狼牙棒去敲打那把巨大的门锁。

虽然门锁被敲打得几近损坏，不过仍然没有掉落下来，这种事情去找管家商量就对了。里奈从餐车找到了一副刀叉，跟管家学到了用刀叉开锁的方法，找到了躲在货车厢里的摩洛克西。摩洛克西带着到手的秘宝，钻进作为紧急脱出装置的弹射木桶里，眼看就要成功逃走，不过弹射木桶似乎出了一点点问题，没有如他预想的那样发动。里奈看到了门口附近的紧急停车拉杆，就顺手把拉杆压了下去，列车长随后冲进货车厢：“是谁拉下了紧急停车拉杆？”里奈顺手一指怪盗：“这个人他……无票乘车……”在列车长向怪盗逼近的时候，伴随着“哇哈哈哈哈”的招牌式长笑，摩洛克西利用弹射木桶撞破货车厢的顶部逃了出

管家

者，过不了多久就会有下一次的见面吧。

第三话 救出

即使是名侦探，在用餐的时候也必须表现得像个淑女一样，因此管家很严格的指导着里奈使用刀叉的技巧。不幸的是里奈完全没有领悟，不仅把刀叉碰得丁当响，而且切成块的牛肉还被弄得到处乱飞，很奇异的砸中了推门进来的爱美。今天是去参观博物馆的日子，爱美和千岁就一起来交上里奈，虽说是博物馆，不过里面的展品除了镇长的私人物品之外，就是一些明价出售的化石，博物馆门口还立着镇长本人的胸像——在这里应该称呼为馆长才对。

在看过博物馆的每一件展品之后，镇长讲述了博物馆的历史和化石的来源，还把闲置的一个镜框送给了里奈。参观即将平稳结束之时，镇长突然发出了惨叫，原来是门口的胸像被人弄坏了，惊慌失措的镇长一口咬定这是犯罪预告，感到恐惧的爱美和千岁先后离开了博物馆。里奈先来到爱美家里，她正裹着毯子在床上发抖，在里奈安慰她之后，她才不再继续害怕，里奈把爱美的毯子带给镇长，才让他镇静下来："小里奈，一定要抓住犯人哦！"

从博物馆门口路过的考古学家引起了里奈的注意，里奈就跟着他一直走到森林里，考古学家喜滋滋的向里奈炫耀自己的大发现——5亿7千万年前的琥珀珠化石，见里奈似乎对考古学很有兴趣的样子，他就提出让里奈当自己的助手。不过这个助手当然不是平白就能当上的，必须通过户外烹饪的考验，做出让考古学家满意的食物来，里奈在森林中转了一圈，找到了做烤章鱼丸箱、红色气球和一根树枝。

去商店街的糕点店里可以拿到试吃用的年糕，把年糕穿在树枝尖上，拿到火旁边去烤，就做成了香喷喷的烤年糕，里奈就这样成为考古学家的助手了。成为助手之后要做的第一件事，就是把一具古代人的化石运送到博物馆里去，这具化石就立在离博物馆不远的金字塔旁边，跟博物馆只隔着一座吊桥而已。不过化石实在是太重了，里奈自己一个人根本推不动，只好去找爱美和千岁帮忙，不过三个人一起也根本推不动，必须借助一些工具才可以。

伊玻努现在又在商店街开了一家洋装店，里奈在店里找到一块蓝色的长板，三人把长板当作杠杆，找好支点，一端放在化石下面，一起跳上另一端，总算是把化石弄进博物馆了。镇长听说考古学家有重大发现要发表，就兴冲冲的来到博物馆，当他看到那具化石之后，竟然吓得晕了过去，里奈隐约听到他说："金、金字塔的诅咒……"

"这么说来，化石职人竟然变成了化石？"管家一边给里奈倒下午茶一边问，那具所谓古代人的化石，其实是一位专业从事化学挖掘的职人，至于他为什么会变成了化石，像管家这种信奉科学的人是不相信有"诅咒"这种东西存在的。吃完点心，里奈顺手把桌上的一瓶蜂蜜塞进口袋里，准备出门去进行调查。

"请等一等，有一封给小姐的信。"里奈从管家手中接过信，里面装的居然是怪盗摩洛克西的预告函，这次他的目标是所谓世纪大发现的"古代人化石"。考古学家已经准备好了新闻发布会，即使里奈把预告函给他看过，他也完全不受任何影响。倒是达丽亚听说怪盗又要出手，就气喘吁吁的赶到了这里，把摩洛克西寄给里奈的预告函拿走，说是要当作证物。

看着博物馆展示厅里化石职人空荡荡的左眼，里奈突然想到那颗琥珀珠一定是他的眼睛，必须想办法装回去才行。不过考古学家不愿意把琥珀珠借给里奈，里奈就说来比赛，看谁先把琥珀珠扔进化石职人的眼眶里，考古学家抢先抓起琥珀珠一扔，歪了，里奈也扔歪了。达丽亚把大家都赶出博物馆，在门口严加戒备起来。在金字塔旁的爱美和千岁等得不耐烦了，就一起来寻找里奈，千岁仰慕达丽亚的威风凛凛，就主动要求一起留守，千岁则回家重新涂指甲油去了。

里奈去爱美家里借来了指甲油，跟蜂蜜混合在一起，倒进烤章鱼丸箱，做出一颗以假乱真的琥珀珠，下一步就是要想办法拿去跟博物馆里的真品调包，然后放回化石职人的眼眶里。除了这个准备工作之外，里奈还走访了一下镇上的人们，打听金字塔的诅咒，据说那座金字塔是海底人居住的地方，所有意图偷采化石的人都会被诅咒变成化石。

里奈

在商店街上，里奈被人撞了一下，对方匆匆道歉之后就走了，里奈突然觉得刚才的声音很耳熟，就转头向博物馆走去。果不其然，留守在博物馆

王季安 游戏，偶的第二次生命。
读者资料 男，15，天津市和平区沙市道辅思里15门105，300051

门口的达丽亚等人，每个人的脚下都放了一瓶牛奶，看来怪盗已经来过了。里奈把关于诅咒的事情告诉他们，让他们开始感到害怕，然后又指着馆长的胸像说："看啊！眼睛没有了哟！是因为中了诅咒吧！"最后利用气球把声音变得怪怪的："啊，我的声音怎么了！是金字塔的诅咒！"达丽亚等人吓得抱头鼠窜，里奈趁机混进了博物馆。

正当里奈要伸手去拿琥珀珠的时候，门口传来响声，看来有人进来了，里奈急中生智，抓起镇长给的那个镜框，一动不动站在墙边，伪装成一幅画的样子。走进展厅的居然是从来没有见过的生物，那就是所谓居住在金字塔的海底人吧，里奈越来越惊恐，最后终于忍不住尖叫起来，海底人突然消失了。紧接着走进来的是考古学家，他问里奈自己的大发现是什么东西，里奈随手指了指职人的化石，考古学家欣喜地过去想要搬起化石，里奈趁他背对自己的时候把琥珀珠调了包。

"这个石像太重了，根本搬不动嘛！"考古学家很不满的说，不，现在应该称呼他为怪盗先生才对，因为真正的考古学家随后走了进来。败露了形迹的怪盗抢先把琥珀珠拿到，考古学家追在他后面，两个人跑了出去，这回里奈终于没有阻碍的把琥珀珠放进了化石职人的眼眶里。"哦呀，终于又恢复正常了。"化石职人突然开口说话，之前的海底人也再度走了进来。在之后的交谈中，里奈了解到了事情的真相：化石职人本就是化石之身，他身上的时间流逝速度和普通人类不一样，在流水挂面大会那天，化石职人听到了假冒镇长的大盗宣布大会开始，之后就开始猛烈的流眼泪，琥珀珠就在那个时候弄丢了，而化石职人的泪腺连接着古代的海洋——也就是说怪盗打开的异界之门其实就是他的眼睛。

这次的事件也顺利解决了，怪盗摩洛克西彻底大失败，在被达丽亚等人追逐的时候，他还不忘跟里奈说："我们下次的事件再见，哇哈哈哈哈！"

第四话 追忆

除了跳舞和用餐训练之外，管家偶尔也会进行非常规训练，比如现在正在进行的忍耐力训练。每当管家从茶桌下面悠然钻出来的时候，里奈都会因为这个恐怖的场面而惊叫，不过她还不算是最胆小的，因为接下来跑进里奈家的爱美发出了更加惨绝人寰的叫声……爱美这次跑来找里奈是因为看到了尸体，没错，这回跟杀人案件搭上关系了。

为了确认爱美所说的话，里奈跟着她来到了幽灵馆的温室。所谓幽灵馆，就是可以进去参观各种灵异现象的地方，跟游乐场里的鬼屋属于同一个性质的东西，幽灵馆的门口还贴着告示呢，来访者能自由选择体验不同程度的恐怖。跟着爱美走过迷宫一样的花园之后，里奈终于来到了温室，由于隔着玻璃看不清楚，里奈随手拉开了温室的玻璃门，爱美犹豫了一会儿，也跟了进去。

温室里的石台上躺着一个有着绿色头发白色皮肤的男孩，但是空气里既没有腐臭的气味，男孩身上也没有异状，看来他并不是尸体，而仅仅是睡着了而已。"尸体！尸体！尸体！"千岁一边高喊一边冲进温室，"尸体在哪里？"在看清楚眼前的状况之后，千岁喜形于色："沉眠在温室里的美少年呀，能解救他的只有公主的吻！"不过爱美既不让千岁去吻男孩，也不让里奈做仔细检查，这样的话，只有从其它地方着手调查了。

里奈推开了幽灵馆的门，里面空无一人，不，确切地说，实际上有一只幽灵躲在书架后面。"喂，你为什么要躲起来呢？"幽灵吓了一跳，慢慢的从书架后面飘了出来："太好了，因为你是第一次来，所以我要观察一下，幸好你不是什么可怕的人，欢迎来到黑猫幽灵馆。"接着里奈要求面前的这位幽灵小姐珂珑带她参观一下幽灵屋，不过珂珑是方向白痴，自然无法领路，里奈只好自己走了一遍。

"可怕吗？"珂珑兴冲冲的问刚刚参观完毕的里奈，却得到了否定答案"こわくない"，这时房间里的沙发突然震动起来，里奈看到墙角的海报后面有个大洞，外面的风从海报没有钉住的一角呼呼地吹进来，就认为沙发的震动不过是因为风吹而造成的。随后里奈又到处看了看，在她摸到银色盔甲的手铠时，手铠忽然掉了下来，里奈急忙把手铠藏了起来。最后，作为第一次参观幽灵馆的纪念，里奈选了一个座钟带回去。

把在幽灵馆遇到的事情告诉管家之后，管家自告奋勇说要制作一个闹钟来叫醒沉睡的男孩，里奈负责找材料给他。在森林广场里，里奈从镇长那里要来了小熊温度计，另外还从商店街的糕点店拿到了提供试吃的巧克力，以及钉在博物馆外镇长海报上的图钉。管家利用小熊温度计和座钟做出了特制的闹钟，只要时间一到，就会发出熊咆哮的声音……

虽然管家的这项发明很了不起，不过对温室

里的男孩不起半点作用，难道真的要靠公主的吻来唤醒他吗？千岁让里奈在草地上躺下来，然后又让爱美也躺下来，最后是她自己，千岁一躺下来说：“哎呀，我睡不着！啊，原来是有这个东西在下面，你们看，是豌豆哟！”千岁站了起来，露出地上的一粒圆圆的绿色豆子。爱美一脸恍然大悟的样子：“千岁，你真的是公主呀！”只有里奈看破了真相，所谓豌豆，其实是千岁的小把戏而已，那只不过是一颗橡皮糖而已。

当爱美与千岁因为橡皮糖的把戏吵闹起来的时候，里奈偷偷摸了一下一动也不动的男孩，他的身体一点也不柔软，他竟是一个人偶！不仅如此，男孩的背后还有一个小孔，爱美和千岁又开始为了小孔的作用争论起来，里奈径直回家去跟管家求助，管家分析得出小孔是插入发条之处的结论。

为了找到那个丢失的发条，里奈又一次走进了幽灵馆。这次里奈用图钉把墙壁上的海报固定好，保证没有风能透进来，然后走进了参观室。“可怕吗？”珂珑像上一次那样问里奈，里奈仍然给了否定回答，这一回沙发不仅震动起来，而且还慢慢的升空，最后消失不见。沙发下面的地板上，躺着一个做工精致的发条，把手部分做成了一条鱼的样子，这大概就是男孩人偶的发条了吧。

里奈拿着发条走进温室，向两人解释了发条的作用，没想到千岁突然扑上来要抢发条，她是铁了心的想要当那个“公主”了吧。两人争抢之间，失手把发条掉在了地上，结果不知道从哪里窜出来的黑猫叼起发条就跑，千岁和里奈追了出去。千岁跑得比里奈快一点，她亲眼看到黑猫进了幽灵馆，自己却守在外面不敢进去，里奈用巧克力引开了黑猫，趁机拿回了发条。



虽然这回没有千岁在旁边捣乱，不过里奈仍然没有成功地启动人偶，因为发条插进去之后根本就转不动。考虑到幽灵馆的年代比较久，里奈就带着发条去了古物店，古物店的店长一眼就看出了发条的由来。这个发条是天才机械人偶师斯帕兰萨二世的作品，他制作的机械人偶都拥有独特的结构，只有将发条反向转动一次给人偶解锁之后才能正常使用，这一点是别人模仿不来的。另外发条上刻有Silver的字样，Silver是斯帕兰萨二世的梦幻之作，据说拥有极为美妙的歌喉，说到这里，古物店长希望能够收购这把发条，看到里奈露出为难的神色，就说等她好好考虑。

按照古物店长所说的方法，里奈和爱美转动了发条，男孩人偶Silver坐了起来，然后开口说话：“你们是谁？是你们唤醒我的吗？”跟Silver聊了一会儿之后，里奈提出希望能听Silver唱歌，可是对方却很为难的样子，过了一会儿才勉强开始唱了起来，奇异的歌声回荡在温室里，让人有种说不出的感觉。虽然里奈和爱美为了安慰Silver而称赞他，但是推门而入的千岁却说刚才的歌很难听，Silver大受打击，显得很难过，面对里奈和爱美的责难，千岁选择了溜之大吉。

为了转移话题，里奈指出温室的某块玻璃跟其它玻璃不一样，Silver却突然想起来，以前所有的玻璃都是一样闪闪发亮的，当那块玻璃发生变化之时，Silver失去了原来的歌声。然后Silver开始渐渐回忆起过去的事情，在他沉睡之前，日复一日的在温室中歌唱，看着衣着光鲜亮丽的人们走马灯似的在眼前穿梭。温室的玻璃都带有特殊的材料银硝子，会应合他的歌声而闪闪发光，但是有一天，发生了一件事情，导致其中一块玻璃变了样。

Silver很早就注意到在听他歌唱的人群里有一个女孩每次都会出现，只是女孩站得很远，无法完全欣赏到那美妙的声音，于是女孩每一次都会站得更靠近一点。直到那一天，Silver清楚地看到了玻璃外面女孩的微笑，但是当女孩碰到玻璃的时候，玻璃突然发出了耀眼的光芒，在此之后，女孩就再也不曾来过，而Silver也失去了往日的歌声，从此不再歌唱。Silver一直想再见到那个女孩，想要跟她道歉，由于他的缘故让女孩受到了惊吓，这样的想法一直持续到他陷入沉睡，然后又醒来。

如果能够找到Silver说起的那个女孩，他一定会变得开心起来，出于这样的考虑，里奈开始在镇子里收集线索。虽然里奈两手空空的进了古物

店，不过店长听说找到了Silver，高兴之下拿出一个玻璃工艺棒棒糖送给了里奈。关于幽灵馆，镇民们只记得若干年前就一直没有人居住，管家提供了更多有利信息，其一是至少50年前幽灵馆就已经是空屋了，其二是温室利用银硝子的共振原理，整体都成为了乐器的一部分，如果能够修复玻璃上失去的银硝子，Silver的歌声就能恢复如初。不过银硝子是非常昂贵的材料，凭里奈的这点收入是根本不可能帮助修复的。

为了获得更详细的信息，里奈追问Silver记不记得沉睡前发生的一些大事，Silver思索了一番，说出了历史上著名的某次海难事件。“天哪，那是100年前的事情！昨天的历史课上刚刚学到。”爱美脱口而出，“这么说来Silver寻找的女孩不是已经变成老婆婆了吗？”“老婆婆也好，忘记了我也好，我只想要在一次见到她而已啊！”

关于100年前的那次海难事件，管家还清楚记得当时的电视特别节目曾经报导过，不过对于那么久远的事情，还是找幽灵作为询问对象更好，幽灵有着抑制分子振动的能力，因此有幽灵的地方一般都比较阴冷。管家把怪盗摩洛克西新寄来的预告函递给了里奈，怪盗这次的目标是斯帕兰萨二世的梦幻之作Silver，想到Silver面临着危险，里奈加紧脚步向幽灵馆跑去。

怪盗即将出现的地方也就是达丽亚将要出现的地方，不过看到花园里像蜘蛛网一样错综复杂的岔路，达丽亚决定把守在花园外面，温室里的警备工作就交给里奈了。虽说如此，考虑到摩洛克西是变装高手，达丽亚让里奈证明自己的身份之后才放她进去的，说来也好笑，里奈表演了一个莫名其妙的“站在手心的なめこ”就蒙混过关了……

Silver一心想要找到记忆中的女孩，里奈也只好放弃留守温室的想法，继续寻找线索。在商店街的幻象馆里，里奈打听到了寻找幽灵的方法：第一，在古老的地方容易找到幽灵；第二，透过低纯度的银硝子可以看到幽灵；第三，制作低纯度银硝子的方法很简单，用灵木燃烧时的火焰熏烤玻璃就可以了，使用的玻璃年代越久效果越好。另外呢，辨别灵木的方法很简单，燃烧的时候会出现青绿色的火焰，泉水边的大树就是灵木，不过如果折断它的树枝，恐怕会受到什么惩罚。至于里奈在幽灵馆得到的手铠，由于附有冰寒之力，可以隔绝炎热，当作厨房用具是相当不错的……

里奈来到森林里，使劲摇晃着泉水边的大树，终于弄下了一片枯叶，把枯叶包裹在玻璃工艺棒棒糖的外面，然后扔进火堆里，再带着手铠取出来，棒棒糖的表面果然发生了颜色变化，成了可以看到幽灵的透镜。里奈回到幽灵馆，要求珂珑把房子里的幽灵介绍给她认识，可是珂珑却为难地说：“对不起，我做不到，幽灵馆什么的都是一些骗人的把戏而已啊。”

里奈拿出幽灵透镜，隔着透镜去看墙壁上的两盏壁灯和挂钟，还有桌子上的玻璃瓶，果然看到了平时不可见的幽灵。里奈对珂珑说：“你看，屋子里不是有很多幽灵吗？像这样隔着透镜一看就可以看到哦！”然后啪的一声，透镜从里奈手里滑落下来，掉在地上摔得粉碎，因为她发现了恐怖的真相——所谓“骗人的小把戏”的说法才是谎言，连珂珑也是一个真正的幽灵！

“我、我突然有急事！”里奈以最快速度冲向门口，却发现大门紧紧的锁着，怎么也拉不开。屋子里的幽灵同时躁动起来，珂珑冷冰冰地说：“真是抱歉啊，你已经发现了我们的秘密，你只能选择死路一条，成为我们的伙伴。”看来这次是在劫难逃了，里奈闭上眼睛一边发抖一边等死。可是，什么事情都没有发生，珂珑问里奈是不是觉得害怕了，得到肯定回答之后她笑了起来：“太好了！这次是大成功啊！”

事态的变化实在是太快了，已经超出了里奈的想象力所能达到的程度，珂珑就一一解释起来。黑猫幽灵馆真的是聚集了幽灵的地方，但是在做了往沙发上绑钢琴弦之类的伪装工作之后，人们就不会想到这里真的有幽灵，即使在幽灵馆里受到了惊吓，也不会去请除灵师来对付幽灵，这样一来众多幽灵就能自由地待在这里。而珂珑以前跟其它幽灵一样，普通人看不到她，直到100年前发生了某件事情之后，她就成了现在这样，随时都能被人看到。

现在真相大白了，Silver透过带有银硝子的玻璃看到了温室外面的幽灵珂珑，当珂珑碰到玻璃时，破坏了玻璃上银硝子的共振。玻璃上的银硝子附着在珂珑身上，使珂珑变得可以被人看见，而Silver因此失去了歌声。发生了那样的变故之后，珂珑就无法离开幽灵馆去其它地方了，否则在光天化日之下看到一只幽灵从人群中飘过，不知会引起怎样的骚动。再加上珂珑是方向白痴，即使幽灵馆已经再无人迹，由于Silver停止唱歌，珂珑无法根据歌声找到温室，因此才无法与Silver再次相见。

“现在，那个唱歌的男孩应该已经不在了吧，就算我想道歉，也一定已经找不到他了……”“不是这样的，”里奈说，“那个唱歌的男孩其实是机械人偶，他直到现在也一直等着与你重逢的那一天。”在里奈的鼓励之下，珂珑决定去温室见一见已经离别了百年的Silver，而听说里奈已

方弘扬	让我们打倒BOSS，自己当BOSS吧！
读者资料	男，16，浙江省金华市江滨小区22幢5单元301室，321000

终于找到了当年的女孩，Silver异常激动，他再次一展歌喉，希望珂珑能够找到温室。

珂珑还没有来，怪盗却先到了，他一边“哇哈哈哈哈”地笑着，一边向温室门口退去，留下一句“难听死了”，就这样放弃猎物而退场了，可怜的Silver再次受到强烈的打击。

里奈走出温室，发现珂珑躲在花园的石像后面，看到里奈之后，珂珑慌张地想要夺路而逃，被里奈及时叫住。原来珂珑根据歌声找到这里之后，无论如何都没有勇气与Silver相见，唯恐他触景生情而迁怒于自己。在里奈的鼓励之下，珂珑才走近玻璃，怯生生的与Silver交谈起来。终于解开了自己的心结之后，Silver又再次歌唱起来，珂珑闭上眼睛出神地听着，被歌声吸引来的黑猫静悄悄的蹲在了她身后，却把珂珑吓了一大跳，撞上了身边的玻璃。一阵耀眼的强光之后，珂珑不见了，无论哪里都看不到她的身影，而之前异常的那块玻璃奇迹般的恢复了原状，虽然如此，Silver还是非常失落。

在离开温室之前，爱美和里奈完整的聆听了Silver真正的歌，那是多么美妙的声音啊，有如天籁一般。走出温室的时候，なめこ反常地离开了里奈身边，向着温室的玻璃窗跑过去，里奈透过玻璃窗，清楚地看见珂珑正依偎在Silver身边，原来她只是因为银硝子都回到了玻璃上去而变的不可见了，实际上仍然能够听到她的声音。这一次珂珑会一直陪在Silver身边，帮Silver转动背后的发条，再也没有人会来打扰他们了。

第五话 侵略

这一次打破里奈宁静下午茶时间的是飞奔而来的千岁，起因是她在森林里捡到了一张抽奖辅助券，在百货公司购物时赠送的抽奖辅助券，集齐五张之后抽奖一次，作为头等奖的高级牛肉对千岁来说有很大的吸引力，所以她发动爱美和里奈一起去找其它的抽奖辅助券。在里奈出门之前，管家又递给她一封信，这次是侦探协会寄来的身份证明卡片，上面明确标注了里奈的侦探身份。

里奈先去了商店街，在那里的喷水池里找到了一张潮湿的抽奖辅助券，放在洋装店的熨斗上烘干之后，变得跟新的一样。帮忙把糕点店的香蕉送去森林里的巧克力香蕉店之后，里奈不仅得到一张抽奖辅助券，还拿到了一个新款口味的巧克力香蕉。现在去找公寓的管理员小姐，把巧克力香蕉给她之后，她会想起来自己曾经把抽奖辅助券和垃圾一起扔掉了，而那些垃圾现在被移到了森林里，里奈赶在那些垃圾被处理掉之前找到了抽奖辅助券。这样一来，里奈一共找到了三张抽奖辅助券，而爱美和千岁目前还毫无所获，里奈在博物馆前见到了镇长，他送给里奈一张入场券，是关于古代海洋民族秘宝展览的。

里奈回到家里，爱美和千岁已经在这里集合了，爱美和千岁的吵闹把管家吸引了出来，他给了里奈第五张抽奖辅助券，爱美和千岁就兴高采烈地向百货公司出发了。里奈想起秘宝展览的入场券是可供四人使用的（不包括动物，也就是是なめこ可以免费入场），而且如果人数不到四个的话还不能入场，就以此为理由邀请管家一起去，他欣然应允。爱美一到百货公司就乘坐电梯直奔七楼的展览场，而千岁的首要目标是一楼大厅里的抽奖处，里奈好不容易说服千岁看完展览之后再来抽奖，却发现管家没有等她们，而是自己坐着电梯上楼去了。

爱美早就等在展览场的入口了，而管家却不见了踪影，里奈在楼顶上找到了他，他正为楼顶上的儿童游乐设施着迷不已呢，里奈决定不等他了，跟爱美千岁先入场。将入场券交给守门的人之后，对方居然说无法使用，因为四人用的入场券必须要四人一起入场，少一个人的话就只能作废了，于是这个海洋民族秘宝展览还没有参观到什么就结束了。千岁从里奈手中接过抽奖券，兴冲冲的下楼去，感到索然无味的爱美决定去购物，此时的管家正沉迷在那些儿童游乐设施中，无论里奈怎么叫他都没反应。

“站住！怪盗摩洛克西！”达丽亚的声音从里奈身后传来，正要下楼去看千岁抽奖结果的里奈被达丽亚一口咬定是怪盗假扮而成的，为了证明自己的身份，里奈就再次表演了“站在手心的なめこ”。不过这次没有这么容易过关了，直到里奈出示了侦探协会发的身份证明卡片之后，达丽亚才彻底相信面前的里奈就是里奈本人。为了避免这次展出的秘宝被怪盗摩洛克西偷走，在镇长的大力支持下，展览会场使用了最新式的警备系统，一旦发现可疑人物就会使用麻痹炮攻击，这套系统唯一的弱点就是必须使用高压电源，位于七楼的会场警备系统的电源居然接在了一楼的紧急出口旁边……

当里奈进入电梯的时候，又听到了不小心撞到她的人以熟悉的声音道歉，等到电梯降到一楼的时候，里奈注意到了电梯门口着的空牛奶瓶，还有已经被拔掉的警备系统电源插头。看来，摩洛克西仍然化装成送牛奶的人来混入会场，这回可以让他吃一点苦头了，里奈一边想一边插上了被拔掉的插头，然后满足的听着隐约从七楼传来

谢秀适	高考了，没啥说的。
读者资料	男，17，广西罗城县环保局（高考后地址），546400

的叫声。不过事情并不总是一帆风顺的，等到里奈回到七楼的时候，展出的秘宝已经在警备系统被解除的短时间内失踪了，现在调查每个人的证言和不在场证明的任务落在了里奈头上。

看来看去，最可疑的人莫过于那个不知道什么时候出现在楼顶上的百科图书推销员，顺带一提，千岁抽到的是四等奖，奖品是一把痒痒挠……把情况向达丽亚汇报过之后，她决定找推销员来亲自问讯，不过却轻易地被对方的花言巧语骗住了，里奈突然拿出痒痒挠，对推销员用了起来，不消一分钟，推销员就发出了怪盗那“哇哈哈哈哈”的特有笑声。行迹败露的摩洛克西扔出一颗烟雾弹并趁机逃走，里奈选择往楼顶方向追过去，接下来的事情就变成了里奈、爱美、千岁、管家、摩洛克西连同被盗走的海洋民族秘宝和粉红色小象游乐设施一起被吸进了巨大的宇宙飞船……

再后来啊，被宇宙飞船劫持走的众人同心协力炸毁飞船逃生，成功脱险之后故事就这么结束了，不过其中细节还是有必要跟大家讲述的。当里奈发觉周围安静下来的时候，其他人都已经不见了，跨出粉红小象之后，里奈发现自己正站在宇宙飞船机库里，小心翼翼的四处探察之后，里奈确定其他人都被分别关押了起来，秘宝不知道被放在了哪里。确认过全体安全之后，就要开始考虑逃生问题了，里奈回到粉红小象里，找到了其他人留下的东西，包括怪盗的怀表，爱美在100元店里买的杯子、干电池、杀虫喷雾剂、橡皮筋头饰和健康茶。

世界上的事情就是这么神奇，那瓶混合了256种茶叶的健康茶饮料居然能用来打开宇宙飞船里紧闭的门，确切地说是让飞船上的控制系统无效化。救出了管家之后，他反而站在房间里一动也不动，里奈在房间里找到一块谜之芯片和自行车把之后，就去救其他人了。隔着一道门，里奈里杯子窃听到了宇宙人和怪盗等人的对话，宇宙飞船的控制者是海底人，被摩洛克西盗走的秘宝是由特殊物质制作而成的，可以当做宇宙飞船上重要的重力制御装置。为了惩罚贪婪的家伙，海底人决定让世界上的牛全部都消失，让所有人都体验到一辈子吃不到牛肉的恐怖……征服地球的第一步就从发射“牛消灭炮”开始。

里奈找到了海底人飞船的控制中心，他们正在准备为“牛消灭炮”充能，不过也许是中间环节出了一些问题，一部分按钮无法正常使用，.几个海底人离开控制中心去进行修理。里奈拼命跑到管家所在的房间，把海底人的阴谋告诉了他，想来想去，为了拯救地球，还是用炸弹来毁灭海底人的野心最合适，干电池、喷雾剂、橡皮筋头饰和怀表正好适用于制作高性能手制炸弹。除了炸弹之外，管家还有更大的计划，粉红小象正好可以改造成飞行器，谜之芯片和自行车把都能派上用场。

爱美和千岁在脱困之后很快就回到了粉红小象里，只有怪盗为了取回秘宝而向相反的方向走去，不过他肯定走反了，秘宝其实存放在另一个方向尽头的房间里，不过由于被一层保护罩围住，里奈无法将其取出来。怪盗在控制中心大闹了一场，海底人为了抓住他而全部出动，在怪盗把他们引走的那段时间，里奈趁机将炸弹装在了里面。怪盗终究是怪盗，他很快就找到了秘宝，只不过和里奈一样无法得手，里奈想要在保护罩的其中一个开关上涂上健康茶，不过怪盗却拿过瓶子喝了几大口，等到里奈想用的时候，发现茶水已经一滴都没有了。

破坏系统的方法虽然不能用了，却还有其它办法，只要同时按下两边的开关就可以了，里奈让なめこ站在一边的开关上，怪盗按下了另一边的开关，保护罩果然消失了。怪盗高兴之下想要去拿秘宝，却发现只要一松开按住开关的那只手，保护罩就会立刻出现，左右为难的情况下被里奈捷足先登了。宇宙飞船传来剧烈的震动，里奈和摩洛克西分别跑回了粉红小象，管家把秘宝也加入了粉红小象的改造系统，成功的改造出了稳定的飞行器，现在唯一的问题就是要打开宇宙飞船机库的开关。

在这种紧要关头，为了地球的存亡，怪盗决定暂时和里奈休战，并完美地在海底人的包围之下开启了机库的门，粉红小象离开宇宙飞船的时候，里奈引爆了炸弹。载着众人的粉红小象缓缓地进入大气层，这一次，得救的不仅是粉红小象飞行器上的众人，还有他们的母星地球，真是完美的结局啊！





文责/小恶魔

简介

随着电影《速度与激情3：东京漂移》在世界大范围的热映，由英国的游戏制作团队Eutechnyx工作组制作，Namco Bandai美国公司发行的竞速赛车游戏——《速度与激情3：东京漂移》——也已火爆登陆索尼掌机PSP。

制作团队称游戏以追求速度真实感、物理漂移真实感和增加大量汽车改装零件三大特色来开发。游戏包括了单人模式和区域网络模式，其中单人模式中的竞速挑战，采用了相当自由的方式来进行。

单人模式里，除了在第一次进入游戏时，首先需要强制进入一个说明性的竞速比赛后，就可以驾驶自己买的第一辆赛车在整个东京市区兜风了。

为了达到让人满意的速度真实感，开发团队为赛车增加了动态模拟特效，设计了可以更换的观察视角。让玩家能有更好的身临其境感觉，像是赛车转弯时轮胎摩擦地面的噪音，制动和引擎回声，等等这些混音效果都达到以假乱真的程度。

为了使玩家能掌握漂移比赛系统，游戏同样提供了详细的演示教程，告诉大家要点。

在改装车库可选套件和零件共超过300件，汽车造型喷漆图层也达到令人发指的25个。

最后，游戏还得到了车手Daijiro Yoshihara先生的支持。

操作方式

赛车操作方式包括自动档，半自动档，手动档。

在自动档模式中，左右方向键控制方向，圆圈键控制手拉制动，L键控制反转视角。

在半自动和手动档模式中，L键控制手拉制动，三角键负责升档，圆圈键负责降档。

其它按键包括，类比摇杆控制方向、叉子键控制油门、双击叉子键为打开关闭离合器、开始键调出菜单和负责暂停、左右方块键控制刹车后退、R键控制氮气增压（NOS，需购买）、前方向键控制头灯和选择键负责转换视角等操作方式，三种档位是一样的。

模式介绍

游戏中包括了有高速比赛、竞速比赛、漂移比赛等。此外，在东京市区自由驾驶时发生的遭遇比赛全部都是漂移比赛。玩家在赛道击败任何一支飙车团体的所有手下后，都会出现该特殊的首领战。除去第一次进入游戏时强制的比赛，游戏中其他所有的比赛都可以任意选择。

游戏里面同样提供了车房、改装车库、停车库等赛车要素。在车房玩家可以用得到的奖金购买新的赛车，里面包括了日本各大名厂的著名跑车。在车房里也同样可以把玩家不再喜欢的赛车卖掉。在改装车库里面可以升级各种赛车的模块和部件，并且有商店提供喷漆和车饰等服务。当玩家的赛车超过一辆的时候，没有使用的跑车将会停放在停车库里，并可以随时来到这里更换正在使用的跑车。

寄语　游戏过于好玩，就不能太沉迷。学习过于痛苦，就要懂得忍耐。想小编们也是这样过来的吧。

读者资料　男，18，福建省漳州市云霄县云陵镇南强路192号

游戏中的奖励包括了奖金和商店折扣。每次战胜对手都会得到奖金，首领战胜利后还会得到折扣。当战胜某一飙车团体是，还会有特殊的奖励出现。东京市区的遭遇比赛也有奖金，而且所有比赛中战胜过的对手，在第二次胜利的时候仍然可以得到奖励。

详细攻略

漂移驱动，孰优孰劣

游戏里面的赛车驱动形式主要有4种：FF，FR，AWD和MR。

FF型赛车为前置引擎前轮驱动，前轮做主动轮，后轮做从动轮。其起速加速最差，但是由于头重脚轻的原因转向不足，也因此容易控制，不易打滑。FR型赛车为前置引擎后轮驱动，前后轮作用与FF相反。其在高速行驶时制动后难以控制，起车不易稳定，但是加速很好，能迅速达到最高速，同时也是所有赛车中最容易漂移的。AWD型赛车为全时四轮驱动。其方向较难控制，但是行驶时稳定性最好，不宜打偏跑出跑道。另外，它的起速是所有驱动中最快的。MR型赛车为中置引擎后轮驱动。因为其车重搭配为2比3，同时具有重心低的特征，该驱动形式为标准赛车。再加上传动轴短的优势（有的时候是劣势），打弯的时候可以轻易地把惯性舒缓到车尾。其加速起速一般，转弯时较FF型赛车敏锐、更易甩尾，较FR型赛车易控制、稳定，不似FR型赛车一样容易横移。

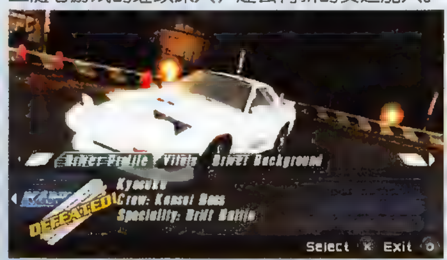
FF型赛车不适合漂移。FR适合游戏中所有的比赛方式。AWD主要用做竞速和高速比赛，游戏前期时就可以通过改装车库改变轮胎半径和宽度，减少车重来使其更适合弯路。MR本身特性适合普通车手漂移和所有比赛方式。因为FR在商用跑车的使用范围上远远超过其他驱动，所以很多人不会使用MR型赛车练习。MR型赛车的引擎和驱动安装位置恰当，车重搭配是所有驱动中最合理的，既容易转弯又容易控制。该型号驱动常使用于各种豪华跑车上，一级方程式的比赛为了追求无止境的终极马力，同样采用MR驱动。



■ 如同兜风一样的游戏方式

玩家除了在第一次进入游戏时的强制介绍性比赛之外，其它所有的赛道和比赛车手全部都是可以自由选择的。同时，包括日本和美国各大车场，还有HKS等著名的改装车零件供应商都在街道两边开有专卖店。游戏中最重要的特色就是在东京市区内的遭遇战式漂移模式。

东京市区兜风时的自由选择模式：包括赛道、车房、改装车库，还有游戏独特的遭遇战模式，这些都是可以在东京市区兜风时随意选择的。并且随着游戏的继续深入，还会有新的赛道加入。



■ 赛道——初期游戏进行时有包括东京著名建筑彩虹大桥等赛道。

彩虹大桥赛道：这里是玩家第一个发现的赛道，可以作为热身运动。赛道以直道为主，比赛方式包括最高速度比赛和竞速比赛。所谓的最高速度比赛就是以赛程中玩家赛车所达到的最高速度为比赛目的，即使玩家没有首先到达终点也可获胜。所以，初期比赛是失败也没有关系，等以后把发动机升级再来挑战，就会发现很简单。此赛道有两个飙车组织，当玩家打败某个组织的所有成员后，将会出现首领战。虽说是首领，可是他们的水平真的不怎么样。当你看完他们华丽的登场CG后，以为对方是个如何强大的对手。可是实际上，比赛从开始他们就会在你的后面吃尾烟。小生开着没有改装过的丰田MR-S，两次比赛就打败了两个首领。

TOSHI赛道：同样是以直道为主，加入了大半径弯道。赛道也适合使用AWD型赛车，可加宽轮胎，减掉些车重。这里同样有两只飙车组织，比赛模式也以高速比赛和竞速比赛为主。首领战在改装升级你的MAZDASPEED6后，一切都变得非常简单。

[illegible]：赛道里出现了漂移比赛，而且有8段教你如何漂移的教学CG（包括了经典的停车

场漂移、直线漂移、S漂移等，以FF和FR车型为主），其中包含了7种不同漂移的练习。因为赛道以山路为主，地形变化多样，建议使用MR型赛车。喜欢挑战的车手可以使用AWD和FR，建议比赛之前减少车重。因为是山道，所以玩家需要时间熟悉和感觉赛道。如果你多次挑战也无法打败对手的话，也许是发动机的马力不够。游戏打到现在，你的发动引擎等大都可以升级到第4级了。另外，在漂移比赛时，屏幕会有漂移角度数值提议，可以警告你将要冲出跑道，你可以利用它找到刹车和打方向盘的时机。敌人和首领战同样很简单。

YABITSU赛道：同样是山道，同样需要时间熟悉和感觉。飙车队伍全部由女性组成，贴墙转弯的技巧和弯道漂移等手法也许会让你感觉很头疼。如果你已经打败了之前所有的队伍的话，那么反复挑战之后你会发现自己是战无不胜的。

奖励：首领战的奖励除了奖金丰厚，同时获得了在某些车房和改装车库消费时的特殊折扣。



■ 车房——在游戏中体会名厂跑车的魅力

车房分为向美国出口的代理车房和日本各大名厂的专卖车房。

三菱车房：主要是Lancer Evo系列，全时四轮驱动赛车居多。

尼桑车房：以Silvia和Fairlady系列为主，另有商用跑车Skyline。

丰田车房：包括Levin GT-Apex，Sprinter，还有今年已经停产的敞篷跑车MR-S系列。

本田车房：02款的NSX-R和98款的英特格拉。

斯巴鲁车房：全部都是STI系列，包括03年推出的限定版Impreza WRX。

马自达车房：主要是以经典RX-7,8系列为主，另有于06年推出的新款硬顶双门跑车MX-5。

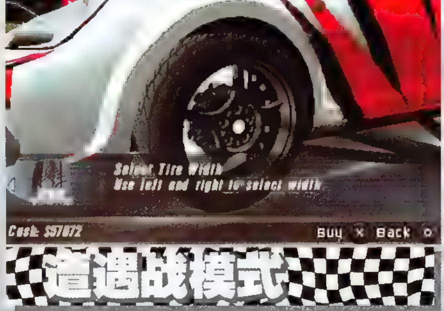
美国出口代理车房：包括老款雪佛兰Chevelle SS 454，新款Corvette 系列，还有Eclipes GT系列。

改装车库

可以对赛车的模块进行升级，也可以对爱车的造型进行个性设计。

模块升级：包括了汽油燃料、排气装置、增压涡轮、悬挂系统和制动引擎等等，游戏公司为车手提供了大量可升级模块和零件。

个性设计：可以改变赛车的外形，增加尾翼、缓冲设备、变色、底盘霓虹效果、氮气增压，最后还有赛车尾部的个性吊饰，从[吃豆先生]里的敌方角色，到[铁拳][灵魂利刃]里人物，真是应有尽有。另外，尾翼、氮气增压等装置虽然属于个性设计里面的内容，但是同样也可以改变赛车性能。NOS（氮气增压）在初期是个不错的选择。



遭遇战模式

这种模式其实就是实时的漂移比赛。话虽然是这么说，但是表现在游戏中不但可以带给玩家真正车手的感觉，也可以使玩家体会到那种真正的，地下飙车所特有的赛车文化。

制作团队为体现游戏高度自由的感觉，把本可以列为菜单的选项实体化。玩家除了可以在地图界面上选择要去的地方，也可以直接在东京的市区驾驶自己的赛车选择要去的地方。

可是，如果只是作成开车选择的自由模式，系统如同鸡肋。于是制作团队又在这种自由的选择模式上加入了遭遇战模式（权且称之为遭遇战）。玩家在控制车手在公路上兜风或者行驶的时候，随时会出现[approaching roll up race]的标志。这时玩家就跟上前面的赛车，贴近（可以用自己的赛车推动前方赛车）后会出现4秒的倒计时。玩家迅速地按动上方向键打头灯（上方向键终于在这里用上了），然后竞速比赛立即开始。也许是副标题[东京漂移]的原因吧，或者还是东京的街道确实适合漂移，遭遇战的比赛方式只有漂移比赛一种。

飙车本来就是非法比赛的行为，于是才会出现专门在夜间举行的停车场或者地下隧道比赛。那么，车手们不能在正常的公路上比赛吗？白天是

不可能的，到了晚上12点以后也许会出现在普通的公路上。

有的车手互相之间认识，相约好在某个时间来某段公路飙车。但是有的车手之间完全就是在不认识，偶然遇见的情况下比赛。

有一个地下车手说过，飙车车手可以通过头灯进行交流。地下车手之间凭借车灯闪烁的频率和长短进行沟通，这是只有车手之间才能有的默契和沟通。车灯的暗示语言也是非地下车手所了解不了的。游戏中这种打头灯表示确认的方式，其实就是借鉴了这种飙车文化。

重点介绍——漂移

为什么漂移？在转弯时保证高速通过？不知道为什么要漂移的理论，感觉游戏里的漂车和阿木说过的台词一样——拉拉手刹车，一打方向盘，车屁股就过去了，怎么样？帅啊！

赛车在过弯的时候会产生离心力，当这种离心力超过高速行驶的赛车轮胎和地面形成的摩擦力时，漂移出现了。

在游戏中，在入弯之前通过眼睛感觉入弯角度（也就是甩尾），保持速度同时保持平稳。接近入弯角度时脚踩离合器挂低档，到达入弯角度之前的瞬间打方向盘与入弯角度相对，然后立刻打回，使赛车发生重心前移制造惯性。在惯性之中，离心力将会和摩擦力达到某一临界点（这个点不会说，大家感觉吧），在这个过程中保持精神，随时准备加油或者制动以控制赛车平稳。到了临界点之后松离合器挂高档同时猛踩油门（此时的转速也够了），打方向盘



调整车头方向朝向出弯角度。

漂移的方法非常多，这只是其中的一个（切忌死用），但是主要的道理都是相同的——制造惯性，转移重心。了解了事物本身的道理之后，在实际比赛中反复使用，最后可以找到最合适自己的一套方法。

心得

漂还是不漂，这是个问题——不要相信在柏油路面上可以实现电影里面的加速漂移。在游戏大部分的赛道中，减速过弯没有漂移过弯快，漂移过弯没有走线过弯快，走线过弯没有贴墙过弯快。

游戏中没有变态强人，当你熟悉赛道后，基本上没有不在你后面看灯的人。改装升级你的赛车零件，会明显感觉到赛车速度得到加强。

关于驱动形式——FF车不适合做漂移动作，FR车适合各种比赛，AWD在进行竞速比赛时使用宽轮胎并减轻车重，此外也同样适合漂移，最后的MR属于专业的跑车驱动，转弯灵敏易甩尾，同样适用漂移。

对于PSP软件来说，画面没有缺点。虽然游戏中的场景全部都发生在夜里，但是亮度光线足够，不会让人感觉有眼疲劳的感觉。特别是游戏里中近景的贴图和模块制作都非常精细，如果不是因为主机分辨率的关系，车模基本是看不到棱角。道路两边的建筑物也很逼真，特别是在由远及近的过程中，没有感觉任何不适的地方。包括东京弯的彩虹大桥，TOSHI赛道的瀑布，还有DOUSHI赛道的一轮明月，都制作得栩栩如生。但是远景方面还是有不尽人意，比如本来还是空旷一片的地方，接近后会忽然变成一座大山。这也许是PSP机能所限，而且还是在没有其他中景参照的情况下。当远中近景同时出现时，画面移动感觉很好，不会感觉远景贴模单一。

另外游戏里还加入了一些很有意思的创意。比如加入了同名电影里出现过的车手人名，像是DK（Drift King）这样的漂移王也会出现。不过，游戏中的他非常的弱，完全不是从名字上联想到的样子。

推荐给喜欢赛车游戏，或者喜欢赛车但是不擅长竞速类游戏的玩家。另外，喜欢同名电影的人也可以尝试一下游戏，你会在游戏中惊喜地发现熟悉的人物。







KONAMI	2007.3.29
A・AVG	1~2人/5229日元
驱魔少年——神的使徒们	512M

■文责/小升

游戏简介

本作是由KONAMI公司制作，根据日本漫画家星野桂的人气漫画《D.Gray-man》（驱魔少年）改编的游戏，原作于2004年开始在集英社《少年JUMP周刊》上连载，获得了很高的人气，于是很快被制作成动画和游戏发售。游戏主要以剧情为主，解谜为辅，动作性并不强（战斗时只需在屏幕上划拉即可），在优美的声优的配音中，欣赏剧情的同时，如何收集到隐藏道具，取得完美结局，值得大家细细品味。

故事背景

一百年前发现的石箱，装在里面的是来自古代文明的一个预言和某种东西的使用方法，被称为神之结晶的带有奇异力量的东西，连同石箱一起，我们称之为“圣洁”（INNOCENCE），对恶魔武器，就是将“圣洁”加工为武器形成的，石箱的创造者，用“圣洁”与千年伯爵进行了战斗，千年伯爵被击败，但世界还是灭亡了，旧约圣经所记载的诺亚方舟就是指的这件事。但是石箱称这件事为暗黑的3日。根据石箱的预言，世界将会再次迎来毁灭。因为千年伯爵再次来到了这个世界。因此集结除魔师，建立了黑色教团来与他对抗。这就是被“圣洁”所选择的你的宿命，战斗吧。

游戏模式

本游戏除了游戏模式之外，还有两个欣赏模式——物品欣赏和音乐（背景音乐，效果音，声优的配音）欣赏。

操作说明：主要依靠触笔进行操作。

系统菜单：用触笔点击屏幕左下角的SYSTEM，就会弹出储存记录、音乐选择、回主画面、回到游戏四个选项。

指令菜单：用触笔点击屏幕右上的MAP，随即弹出对话（TALK）、调查（SEARCH）、物品（ITEM）、圣洁发动（INNOCENCE），点右上的COMMAND，回到地图画面。

按键对应：START——系统菜单

Y——呼叫迪姆更比，展开通讯（带翅膀的黄色小精灵）

SELECT——指令菜单

A+方向键——移动

B——取消

关于战斗：进入战斗画面以后，用触笔在屏幕上划线，攻击敌人，线越长攻击力越大，可以使用必杀技的时候，按照屏幕上的提示，划出相应的线即可。

关于对话：所有可以进行对话的场所，都有标记。

出场人物介绍



←阿伦·沃克　本游戏的主角，左臂藏有寄生型对恶魔武器的除魔师，在克洛斯元帅处修行了三年，结束修炼后准备加入黑色教团，曾经亲手毁灭了变成恶魔的养父。(声优：小林沙苗）



←迪姆更比　阿伦的师傅克洛斯元帅制造的小机器人「黄色精灵」，暂时借给阿伦。

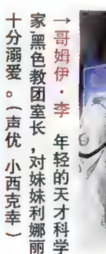


←神田优　黑色教团的除魔师，拥有除魔之剑“六幻”，无视同伴　任务优先，冷漠的家伙。（声优：樱井孝宏）

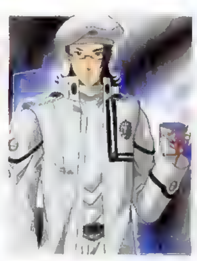


→利娜丽·李　黑色教团室长的助手，拥有靴子型的对恶魔武器“黑靴”，室长哥姆伊·李的妹妹。(声优：伊藤静）

↓拉比　世上唯一一位,记录暗藏之真实历史的后继者,使用锤形对恶魔武器。



↑罗德·加梅罗特《轮回的街道》一章中的反派人物，继承了最古人类诺亚基因的“诺亚一族”的人，拥有超强的能力。(声优：清水爱)

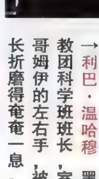




←阿雷斯塔·克罗乌利男爵《孤城的吸血鬼》一章的主角，一直住在世袭的城堡里，也许他就是传说中的吸血鬼……（声优：岩田光央）



→哥姆伊·李　年轻的天才科学家，黑色教团室长，对妹妹利娜丽十分溺爱。（声优：小西克幸）



↑杰里　黑色教团的厨师长,最了解女人的心思。



→利巴·温哈穆　黑色教团科学班班长，室长哥姆伊的左右手，被室长折磨得奄奄一息。

←拉拉《人偶的愿望》一章的主角，居住在被“神放弃的地方”古城马特尔，歌声美妙动听，又带有淡淡的哀伤。（声优：桑岛法子）



←米兰达·罗特　《轮回的街道》一章的主角，被解雇了100次，被人们称为“不幸女”，无意中发动了圣洁之力。（声优：丰田惠）

第一章 黑色教团

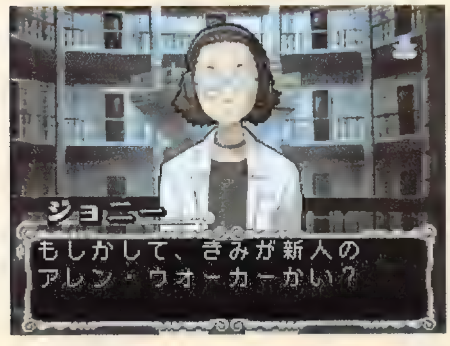


故事梗概

在克洛斯元帅的介绍下，阿伦（主角）结束3年的修炼，来到黑色教团的总部报到，阿伦是寄生型除魔师，也就是说他的左臂可以唤醒圣洁之力，与千年伯爵制造的恶魔战斗；然而，门卫却从阿伦额头被诅咒的标记，认定他是恶魔，科学班的室长哥姆伊却说他是人类，放阿伦进入，因为，“只有人这个种族，才会被诅咒。”

游戏流程

各处转转，了解操作方法——→研究室，选调查指令（以下简称调查），点桌子下面的小纸片，得到“食卷”——→食堂，使用物品指令（以下简称物品），使用“食卷”——→修炼场，学战斗方法，发动圣洁之力（INNOCENCE），进入战斗——→点击地图画面左上角黄色精灵“迪姆更比”（以下简称黄色精灵），利娜丽出现——→司令室，谈话——→室长室，谈话——→吹拔（中央的升降梯），接受检验——→室长室，选择任务（三个任务都是必玩的，任选，不影响后面的流程）

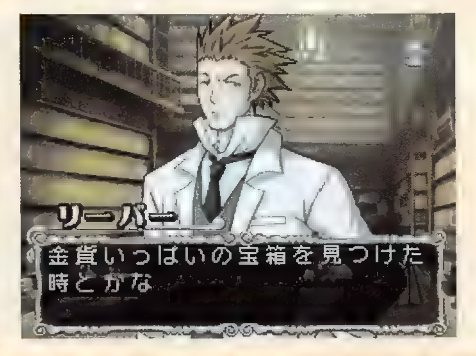




第二章 人偶的愿望

故事梗概

（本章改编自动画版《驱魔少年》中的感人故事“马特尔的亡灵”一节）意大利南部的古城马特尔，据说有圣洁之力的出现，必须在恶魔到来之前，得到圣洁，这个镇上似乎流传着亡灵的传说，所谓的亡灵好像就是曾经的小镇的住民，因为朋友们陆续抛弃小镇，移居他处，而充满了怨恨，据说他的脸出奇的丑，为了摆脱孤独，经常从附近拐走小孩。从向导口中得知，这个地方环境恶劣，被称作是“神抛弃的地方”，人们利用地下挖掘出来的神圣力量，制造了能歌善舞的人偶，但是最后，他们还是逃离了这里。如今已经空无一人，但是人偶现在依然出现，亡灵难道就是人偶？没错，马特尔的亡灵的正体，就是心脏寄宿着圣洁之力的“会动的人偶”；呆着面具的古索尔带着被人抛弃的女孩拉拉，生活在这里，神田要取下古索尔的心，带走圣洁之力时，古索尔丝毫没有反抗，但是女孩挡在古索尔身前，说只有古索尔了解这里的地下迷宫；在复杂的地下迷宫，经过一系列与“复制之恶魔”的战斗以后，大家惊讶地发现，原来女孩拉拉才是人偶，“我是被制造出来的，能歌善舞的人偶，时光流逝了数百年，即使城市毁灭了，歌声已经无人再听，那孤独的人偶也依然在唱歌，某日，马特尔迎来了一个少年，灭亡的马特尔，是他无依无靠流浪的街头；‘孩子，愿意听首歌么？’——我问他，在这马特尔灭亡的500年间，我也碰到过几个人，但是对我的回答，只有攻击，也许是因为我是个人偶吧，如果这个孩子也同样回答我的话，那么他只有死路一条……‘亡灵姐姐，你愿意为我唱歌么？’——少年流下了眼泪，‘第一次有人对我这么好，我叫古索尔，请唱吧，亡灵姐姐。’，从那以后，古索尔每天都给我梳头，把我打扮得很漂亮，并给我起了名字，拉拉，之后几十年，我们一直生活在一起。”“想让你一直陪在我身边”古索尔这样说，“因为，



我很丑，从来都没有人愿意跟我在一起，我只有拉拉你。”“我是古索尔的人偶，我们永远都在一起。”拉拉答道……

游戏流程

地上，调查，恶魔出现——→（移动神田）入口处，对话，得到“结界密码”——→（移动神田）地上，对话，人偶出现——→（移动神田）地下室2，对话后，点击画面左上的黄精灵——→（阿伦）对话，战斗，不敌——→（神田）与人偶对话——→（移动神田）地下通道2，调查，与向导对话——→（阿伦）地下广场，调查左下角的沙丘，得到“古代之石”——→（阿伦）地下室1，调查——→（神田）地下室3，对话，调查，人偶逃走——→（阿伦）地下室1，调查——→（神田）地下室2，调查石碑，无明显异动——→（神田）地下室3，对话——→点黄色精灵，神田得到“古代之石”——→（神田）地下室2，调查最后面的石碑，通道被打开——→（二人）通道1，调查，攻击左面的恶魔——→（阿伦）通道1，调查，听见有歌声——→（二人）入口处，对话，向导留守——→（阿伦）地下广场，发动圣洁之力（INNOCENCE）战斗，不敌——→（二人）地上，对话，与恶魔战斗。

隐藏道具	
唱片2	调查地下室3的柜子



第三章 黑色教团毁灭事件

故事梗概

回到总部，室长制造的万能机器人哥姆林因为喝了咖啡，产生了暴走，目标是把利娜丽变成肌肉女，以及攻击除魔师，因为头部装有自我修复装置，以及室长哥姆伊的阻挠，所以费了一番周折，将其引入通道后，利用利娜丽的圣洁之力，才由神田干掉了它；叫醒熟睡的室长，一同来到食堂，原来，大家为自己召开了一场欢迎会，一





直态度冷漠的神田竟然也来了，“这里，以后就是我的家了。”阿伦感慨道。

游戏流程

修炼场，发现机器人——→室长室，对话——→修炼场，战斗，机器人复活，晕倒——→司令室，对话——→室长室，对话，3个选项都选一遍，利娜丽加入——→这时不要与机器人交战，因为室长会出来阻止，移动到吹拔，对话——→研究室，调查桌子，得到“咖啡”——→点黄色精灵——→司令室，开会——→（阿伦）吹拔，使用道具“咖啡”，发动利娜丽的圣洁之力——→发动阿伦的圣洁之力——→谈话，发动神田的圣洁之力，胜利——→谈话后，到室长室，对话——→研究室，对话——→室长室，在阿伦说完第一句话后，有几秒时间，在这段时间，对着麦克风说日文“利娜丽结婚了”（利娜丽嘎 凯空˜斯路）——→食堂

隐藏道具	
唱片3	调查司令室的椅子
阿伦的技能3	调查室长室椅子后面的书架
扑克牌	调查研究室的左上角

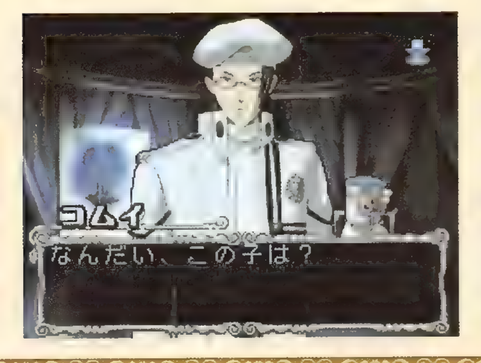
第四章 轮回的街道

故事梗概

德国的某条街道发生了奇怪的事情，那条街的时间与空间，永远是在一天内轮回，人们永远生活在这一天之中。附近的居民即使想进入，但是只能在城门徘徊，怎么也进不去。教团派出了侦查人员，但是同样不能进入。室长推测，也许持有圣洁之力的人也许能进去，但是如果真是空间被遮断了的话，即使进入了，也不可能出来。如果真是圣洁之力在搞怪的话，马上进行回收。在酒吧遇到了被人们戏称为“不幸女”的——米兰达，她在10月28号遭到了一生中第100次解雇，极端的失落，使她“不想迎接明天的到来”，对着捡来的破钟诉说了心中的愿望，没想到，无意中发动了圣洁之力，于是整个小镇便永远生活在28号这一天，为了帮助米兰达重拾信心，以便再次发动圣洁之力，恢复小镇的秩序，阿伦等除魔师开始帮她找工作；最后，遇到了率领数名恶魔的罗德，虽然同为人类，但是罗德自称是诺亚一族，和千年伯爵一样，是神派来毁灭人类的，关键时刻，米兰达发动圣洁之力，救了大家。其实命运永远都掌握在自己的手中，你不用力握紧，它就会从你的手中溜走。

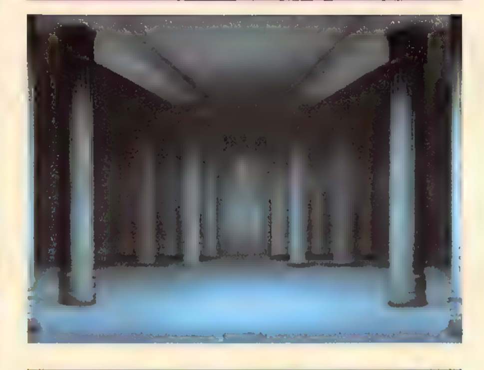
游戏流程

与酒厂主人交谈，得到“酒厂的订单”——→和大家交谈一番，与搭档在酒吧（地图中央的地方）对话，睡觉——→在酒吧右侧的吧台调查，得到“报纸”（新闻）——→城门，调查——→酒吧，对话，醒来后，米兰达出现——→住宅街，对话，小孩和米兰达展开剧情——→酒吧，对话，睡觉——→住宅街，对话，这次米兰达没有出现——→暗街道（路地里），对话，恶魔出现，战斗——→点左上角的黄色精灵，通讯——→（与搭档）酒吧，对话——→调查酒吧左后方，米兰达出现，谈话后，与恶魔战斗，罗德出现——→左上角黄色精灵，通讯——→暗街道（路地里），对话，来到米兰达家，对话——→米兰达家，调查时钟，然后对话，一番



交谈后，再选对话——→广场，对话，开始帮米兰达找工作——→住宅街，对话——→广场，对话，得到工作——→中央大道，对话——→回广场，对话，票款被盗——→住宅街，调查两个楼之间的黑暗处，战斗，选一人两人没有差别——→广场，调查，得到“老钟的发条”——→米兰达家，调查墙壁左上黑色地方，有声音——→再次调查墙壁，发现钥匙孔——→使用道具“老钟的发条”，出现隐藏房间——→对话，战斗。（注：战斗时一定注意使用必杀，因为对手很强，而且时间限制是无限，按START可以看必杀技以及必杀技的使用方法）

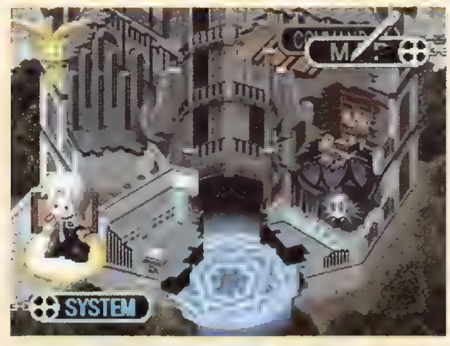
隐藏道具	
唱片4	调查酒吧左侧的圆桌



第五章 孤城的吸血鬼

故事梗概

德国的某个小镇，据说发生了吸血鬼袭击人类的事件，看来，这一定与圣洁之力有关，前往调查；从村长的口中得知，这里确实有一个吸血鬼——克罗乌利男爵，但是，很久以来，只要不侵犯他的领地，就不会受到伤害，可就在不久以前，忽然不知什么人拜访了男爵的住处，男爵便开始伤人，已经有数人丧命，幸亏有一位被村人认为是驱逐吸血鬼的“黑魔道士”（除魔师）从这里经过，救了村长，今天,村长原本想带领大家跟吸血鬼拼了,无意中遇到了两位“黑魔道士”，真是喜从天降；于是阿伦和搭档一起展开行动，一番周折之后，一切终于水落石出，原来不久前来拜访的，是恶魔艾利阿迪，在见到男爵以后，就爱上了克罗乌利；为了保护男爵，艾利阿迪不惜让克罗乌利吸自己的血来增加力量，以致最后无力抵抗驱魔师的攻击。“我找到了青春永驻的方法，于是成为恶魔，接近我的男人，全部都得死，直到遇见这家伙”——艾利阿迪。





游戏流程

对话，阿伦被误认为是黑魔道士，留在村里——→（同伴）城外门前，调查，对话——→回到村里，对话，调查左数第二个房子的三个小窗户处——→点击左上角的黄色精灵迪姆更比——→再次调查第二个房子——→村子，对话，得到“青铜钥匙”——→再次对话，被问是否知道吸血鬼的弱点，回答第二个选项“不知道”，得到“大蒜”——→与搭档到城外门前，对话，吸血鬼克罗乌利现身——→中庭，调查青狼，白狮，金虎三个头像——→大广间，阿伦调查左边的画座，选择第一个选项“乘”，搭档调查右边的画座，也选择第一个选项“乘”，一声巨响，出现了“花之间”（花园）——→花之间，调查左下角，发现暗门，进入墓地——→墓地，调查墓碑——→回花之间，调查左数第二个食人花，战斗，得到“白银钥匙”——→花之间，调查正中的石头缝隙，得到“黄金钥匙”——→大广间（长廊），调查画座，对话——→点地图左上角的黄色精灵迪姆更比，转交钥匙——→玉座间（宝座室），调查玉座，发现三个钥匙孔，选道具青铜钥匙对应第二个选项青狼，道具白银钥匙对应第三个选项狮子，道具黄金钥匙对应第一个选项老虎，出现暗门，对话，与吸血鬼克罗乌利男爵战斗(难，男爵的移动很快，注意使用必杀技）——→移动阿伦到图书馆，与恶魔艾利阿迪对话，移动搭档到图书馆，对话，与恶魔艾利阿迪战斗。

隐藏道具	
“克洛斯之锤”	城外门前，调查左下角。
“合体技A”	如果搭档是神田，使用道具“大蒜”，神田醒来，与食人花战斗，战斗以后调查花之间左下角的食人花。
“克洛斯的信3”	三把钥匙都得到以后，来到村子，对话得到。
“克罗乌利的披风”	得到三把钥匙以后，调查玉座间的烛台。

第六章 恶梦的晚餐会

故事梗概

卡利奥斯公国之主约翰·布雷斯塔公爵送来了晚宴的邀请信，卡利奥斯是人口三万人的小公国，近年与外界隔绝，成为一个谜，但是最近去过卡利奥斯的人，没有一个回来的，以前，教团也曾经试图派人前往调查，但是都被拒于门外，这次正好是个机会，去一探究竟。出示了介绍信以后，进入宫殿，不愧是贵族的晚宴，到处都是没见过的食物，布雷斯塔公爵为大家隆重介绍了黑色教团的各位，大家的掌声弄得除魔师们很不好意思；忽然发现，来宾居然都是恶魔，进入战斗；为什么进来的时候没有察觉呢？还有，布雷斯塔公爵到哪里去了？这次的任务真是迷雾重重啊，不管怎么样，恶魔已经被我们打败了，回本部，等待新的任务吧，于是众人踏上了归途。

游戏流程

王宫入口，对话——→晚餐会场，对话——→再次对话，与恶魔们战斗。（在打通游戏以后，会从第一章开始，继续寻找隐藏的道具，争取完美结局吧。）



もちたろうでんてつ ディーエス

桃太郎電鉄DS TOKYO & JAPAN

NDS	HUDSON	2007.04.26
	TAB	1-3人/5040日元
	桃太郎电铁DS 东京&日本	对应无线联机

《桃太郎电铁》系列也可以称得上是一款日本国民级游戏了，玩家在快乐游戏的同时还能学到很多日本地理知识。本作是由手机版的《桃太郎电铁 东京》和《桃太郎电铁 日本》移植而来，并加入了一些新的要素以适应DS这个新平台。

初次进入游戏一共可以看到三个模式，分别是东京篇、日本篇和桃太郎之岛，前两个模式分别是以东京和日本作为游戏舞台与对手展开竞争，第三个模式则是一些小游戏合集。桃太郎之岛模式中包括五种小游戏，每个小游戏的不同难度等级下的最高记录都会被自动保存下来，还能随时查看，以下分别简单介绍这些小游戏：

贫神ゲーム：游戏难度分为初级、中级和上级三个等级，要在最短时间内用触笔点中贫神屁股上的全部黑点，失误次数和使用时间都影响到最后得分。初级难度非常简单，中级难度下贫神会扭来扭去，而上级难度下贫神不仅扭动得更剧烈，而且还会放出严重阻碍视线的黄色气体……

県タッチー！

問題数を えらんでください！

県タッチー：分为5问、10问、20问、50问四个等级，可选择时间限制，要在下屏幕的日本地图上用触笔指出问题中提到的县区。



县庁当てクイズ：分为5问、10问、20问、50问四个等级，可选择时间限制，要正确回答问题中提到的县区从属于哪个市。

地理もつもればクイズ：分为10问、20问、50问、100问四个等级，可选择时间限制，要正确回答问题中涉及的日本地理问题。

何て读む地名クイズ：分为10问、20问、50问、100问四个等级，可选择时间限制，要选择问题中提到地名的正确读音。

在前两个模式中如果触发了一些特殊事件，游戏标题画面就会出现第四个模式おまけ，例如买下了江户っ子温泉之后，在这个模式里就可以欣赏到温泉的特殊画面了。

东京篇和日本篇的游戏设定只有略微不同，本文以东京篇为例详细讲解游戏的玩法，还有超

级实用的卡片全解说哦！

在正式开始东京篇的游戏之前，要先进行一些设置，如果用单机玩的话，游戏人数可以选择1人+2COM、2人+1COM或者3人+0COM，也就是说最大支持三人用同一台DS来玩。而如果选择了“通信对战”的模式，则可以用进入ワイヤーレスプレー用多卡联机或者进入ダウンロードプレー用一卡联机。

默认情况下的COM角色是赤鬼2段和饿鬼5段，可以自由变更，可供选择的角色除了这两个之外还有风神7段和阎魔名人。玩家角色和COM角色的名字都是可以更改的,默认行动顺序是玩家最先行动,不过也可以选择シャッブル来随机决定。最后需要设定的是游戏时间，分别为3年、5年、10年、20年和30年，游戏时间30年对应现实时间约6小时，以上设定全部完成后就可以开始玩了。

在游戏一开始，每个角色都可以获得3000万日元的基本资金，在决定最初的目的地车站之后，就要各自向着目的地前进了。第一个到达目的地的角色会获得当地人民的援助资金，这是非常重要的资金来源，最初获得的资金虽然比较少，但是到游戏后期可能会一次获得几十亿的资金哦！连续两次抢先到达目标车站的话还能获得一张卡片奖励，总之超越对手向着目的地疾驰吧。

所有角色的移动都是由骰子的点数来决定了，地图上的一站就是一格，通常情况下骰子的数量只有一个，不过可以借助各种卡片来提升移动能力。移动的方向是可以自由选择的，正着走、倒着走、绕圈走都没有问题，不过千万要记住正着走一格然后再倒着走一格的话，移动距离为零，也就是说不消耗移动点数。

游戏从第一年的4月开始，三个角色都行动之后就过去了一个月，在每年3月所有人行动完毕之后就会进行结算，公布各角色当年获得的利润和拥有的产业总额，所得利润划入现金。默认情况下在结算之后会进行自动存档，我个人比较推荐这种存档方式。

地图上的车站以不同的图标来表示，小房子图标表示产业站，当移动到产业站时就可以购买当地的各种产业了，每种产业的名称后面都标注着价格和利润率，利润率越高，每年结算时获得的利润就越多，所以如果价格3000万利润率50%的产业A和价格3000万利润率80%的产业B摆在你面前的话，一定要优先选择产业B。如果玩家买下了某个产业站的所有产业，那么玩家就独占了这个产业站，原本是灰色的小房子图标就会变成蓝色，结算时获得的利润提高100%。移动到自己独占的产业站时，还有可能获得当地人民赠予的卡片。

蓝色方块图标表示奖励站，移动到奖励站时，会通过转盘的方式得到一些现金奖励，奖励金额从几十万到几亿不等。获得奖励之后还有可能会出现地理问题，回答正确的话能再次获得奖励。

红色方块图标表示惩罚站，同奖励站相反，移动到惩罚站之后通过转盘方式减少现金，如果运气不好的话，减少的现金金额会变成两倍。

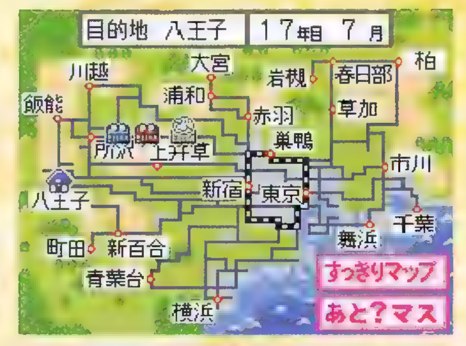
黄色方块图标表示卡片站，移动到卡片站时，通过转盘的方式得到一张卡片。

白底绿色五星图标表示卡片商店站，移动到卡片商店时可以买卖卡片，每个卡片商店出售的卡片种类各不相同，提高移动力的卡片都是几亿日元才能买一张的。

白底英文数字图标表示特殊站，东京篇中的特殊站只有T站而已，移动到T站之后可以飞到指定对手附近的车站。

保持现金的数量是很重要的，如果因为各种情况而使现金变为负数的话，就会强制半价卖掉一些产业来还债，如果连可以变卖的产业都没有，那就彻底负债了。

游戏下屏幕显示各种重要信息，画面上方显示的是当前目的地和游戏中的时间，地图上的小房子表示当前目的地，如果点击右下角的“すっきりマップ”就会取消站名的显示，点击“あと?マス”则会显示各角色离当前目的地最短还有多少格的距离。由于通往目的地的路线不是唯一的，所以大致上只要根据移动时粉红色箭头指示的方向前进就可以了。



当某个角色到达第一个目的地之后，贫神就会华丽地登场了，他会随机选择一个目标来跟随，被贫神缠身之后就意味着这个角色就要倒霉了。贫神每回合都会做出一项恶行：半价变卖一个产业，

郑蕙文	游戏龄不算长，现在正准备入手PSP，比较喜欢RPG类的游戏。
读者资料	女，24岁，上海杨浦区鞍山四村66号3室，200092

使现金损失10%，弄丢一张卡片，随机购买一张卡片。

贫神出现之后就一直存在，直到游戏时间结束，不过也有方法可以甩掉他，当与其他角色重叠或相遇后，贫神就会转移到别人身后去，或者带着贫神冲到目的地车站，他就会去跟随其他角色。在贫神转换跟随对象的那个回合，不会做出任何恶行。

贫神会随机变身，一共可能出现四种形态：小贫神、贫神大王、旋风贫神、猴子贫神。小贫神的危害性不高，只是使被缠身的角色每回合损失少量现金。贫神大王是非常恐怖的存在，比贫神的普通形态还要穷凶极恶很多倍，如果被他缠身的话几十亿的财产也会在短短几回合之内化为乌有。旋风贫神每回合都会吹飞被缠身角色的产业，损失少则几十万多则十多亿，附近的其他角色的产业也可能被波及而吹飞。猴子贫神则会带来好运，每回合送给被缠身的人三张相同的卡片。变身后的四种形态持续若干回合，贫神恢复普通形态的那个回合也不会做出恶行。

贫神大王的各种恶行要特地单独讲解一下，如果各位玩家不幸被缠身的话，还是读档重来吧：

1、丢弃现金，投掷10个骰子，根据数字来决定丢弃的金额，100亿现金也只够丢弃3回合而已；

2、丢弃产业，投掷3个骰子，根据数字来决定丢弃的产业数量，危害性比旋风贫神更大；

3、丢弃全部卡片；

4、召唤若干张恶魔卡片和小恶魔卡片，使被缠身角色每回合损失若干现金，直到恶魔和小恶魔全部离去；

5、延长贫神大王形态持续的回合数；

6、贫神大王如果说特别喜欢当前被缠身的人，那么在任何情况下都不会被甩到其他角色身后去。



除了贫神之外，游戏里还有一些其他的神，都是会带来好运的。纪念仙人是白胡子老人的形象，当某个角色购买了总第100个产业时，纪念仙人就会出现，赠送一张卡片。被购买的产业总数每增加100个，纪念仙人都会出现一次，每次赠送一张卡片。当某个角色在千叶县、崎玉县、东京都、神奈川县之一的大多数车站停留过之后，纪念仙人也会出现。

好运神是大妈级家庭主妇的形象，在冬季移动到惩罚站时可能会出现，将减少现金的惩罚逆转，变成通过转盘获得奖励现金。

卡片神是带着学士帽的白发老人形象，当在卡片站获得负面效果卡片后可能会出现，让角色再次通过转盘获得一张卡片。

游戏中还有很多特殊事件，大多数都是好事，出现频率最高的算是各种主题新闻了。新闻中会播报特定产业站的各种庆典和流行潮流等事件，拥有该车站产业的角色会获得一定的临时收入，个人感觉浅草站的庆典最多，所以独占浅草站能获得很多临时收入。




当某个角色移动完毕后，可能会遇到扒手银次，银次会变装成各种特产小吃，偷走四分之一或三分之一的现金，如果运气不好的话也可能被偷走二分之一或者全部现金！有时在结算后新闻会播报关于扒手银次的消息，那么在这一年时间中银次的出现率会很高。

在夏季最容易发生的事件是各种食品产业危机，通过骰子点数来决定结果。如果投掷出1点，那么该食品产业会倒闭，如果投掷出2点或3点，则安全度过危机，但是需要投入一定的资金保障安全，如果投掷出4点以上，也是安全度过危机，并且不需要投入保障资金。如果购买了某些地方的电视台，也会随机出现事件，同样是通过骰子点数来决定结果。

在游戏后期经常会发生合并事件，在合并事件中如果购买下合并的产业，就会独占某个产业站，但是购买的金额是普通情况的两倍，在后期

杨阳	现在到了冲刺的时候，祝各位中考、高考的学子考出好成绩。
读者资料	男，16岁，上海市松江区荣乐东路三弄100号202室，201600



现金充裕的情况下可以照单全收。

需要特别指出的是独占深川站的产业之后会有很多额外的好处，发明家平贺源内会以自己发明的几种机器为独占者带来便利。几种机器是随机发动效果的：使指定对象停止行动三个月、半价随机购买某车站的一个产业、随机强行夺取其他角色拥有的一个产业、获得一张卡片。

最后要说的是游戏的卡片，各种效果的卡片大大增加了游戏内容的丰富程度，借助卡片还可以达到事半功倍的效果，下面列出全卡片列表和效果解说，希望能有助于各位玩家享受游戏的乐趣。

卡片名称	使用效果
県ぶっとびカード	随机飞往千叶县、崎玉县、东京都、神奈川县中指定区域的任意车站
急行カード	骰子变成两个
急行周游カード	效果同上，可以使用若干次
特急カード	骰子变成三个
特急周游カード	效果同上，可以使用若干次
新干线カード	骰子变成四个
ぶっとびカード	随机飞往任意车站
ぶっとび周游カード	效果同上，可以使用若干次
最寄りの站でカード	前往最近的产业站
☆に愿いをカード	前往最近的卡片商店站
スペシャルカード	可以指定移动格数，范围从1到6
足踏みカード	在原地停留一回合
ぴったりカード	移动到与指定对象重叠的位置
ミサットカード	将其他人吸引到与自己重叠的位置
乗っ取りカード	夺取别人的一个产业，偶尔会失败
刀狩りカード	夺取指定对象的一张卡片，偶尔会夺取两张
ふういんカード	使全部对手暂时无法使用卡片，偶尔会失败
冬眠カード	使全部对手陷入沉睡无法行动，偶尔会失败
オナラカード	吹飞全部对手
牛步カード	使指定对象的移动力下降
坊主丸儲けカード	夺取全部对手的现金
うんちカード	在当前位置设置障碍物
バキュームカード	清除所有的障碍物
赤マスカード	只有在惩罚站上停留后才会消失
贫乏神カード	只有被贫神缠身后才会消失
デビルカード	每回合损失现金，直到恶魔离去
リトルデビルカード	每回合损失少量现金，直到小恶魔离去
おはらいカード	立即赶走恶魔和小恶魔
エンジエルカード	每回合获得现金，直到天使离去
おまもりカード	防止贫神变卖产业
全とっかえカード	随机更换自己的所有卡片
10亿元カード	立即获得10亿元现金
100亿元カード	立即获得100亿元现金
宝くじカード	每年12月参加抽奖
ネット通贩カード	随机通过网络购买三个产业其中之一
お好きなカード	从随机出现的四张卡片中选择一张
德政令カード	将所有人的欠债消去现金归零

张智业	我是一个即将从小学毕业的小学生。我祝天下所有的6年级毕业生可以进入自己梦想进入的初中！
读者资料	男，12岁，新疆乌市奇台路124号红鑫糖酒店，830000

PSP	Eurocom Ent	2007.5.22
	ACT	1人/39.99美元
加勒比海盗3——世界的尽头		512k

PIRATES of the CARIBBEAN AT WORLD'S END



模拟摇杆：控制角色的移动

十字键：选择与十字键相对应的道具，总共有四种分别是；左对应的是火枪、右对应的是匕首、上对应的是投掷炮弹、下对应的是可以提升体力的烤鸡。

三角键：和屏幕中头上出现“！”号的人进行对话，开启游戏中的机关。
圈键：单独使用是用来抓住敌人，同时也可以配合其它攻击键使用来组成连续攻击，取消按钮。
叉键：普通攻击，确定按钮。
方块键：重攻击。

L键：防御

1 指令道具
2 防御状态

暂停键：停止游戏同时进入游戏选项。
选择键：用来查看游戏中所提供的各种资料。

R键：使用道具

■ 选项介绍

STORY：故事模式。

MINI GAMES：单独进行游戏中所提供的迷你游戏。

OPTIONS：进入游戏选项，内有三项分别是背景音乐、音效、字幕。、

TREASURE COVE：藏宝库；用来查看游戏中所得到的特殊物品以及你所开启的隐藏要素。

GAME PROGRESS：查看你在游戏中的各种成绩以及完成度。

CREDITS：制作人员名单。

我不中PSP就期期购买《掌机迷》，中了就每期买两本。

读者资料 男，17岁，黑龙江省大庆市实验中学高一（17），163316

迪斯尼在推出游乐设施改编电影《草地英熊》后，就打起了《加勒比海盗》的主意。早在上个世纪60年代，迪斯尼就开始对其进行电影化的改编，经历了多个年头终于将其改编成为了一部带有传奇色彩的神鬼大片。迪斯尼在这部电影上不但给予了厚望，同时还投入了大量的资金，这么做的目地不仅希望能够通过影片赚入大量的银子，同时也希望能够让自己的公园增加更多的游客，而且这两个目的迪斯尼全部都达到了，根据主题公园内游戏设施所改编的电影竟然让迪斯尼大赚特赚。

《加勒比海盗》能够取得今天这样的成就与故事中精彩的桥段设计和演员强尼·戴普等人优秀的演技是分不开的，其中特别是扮演杰克·斯帕洛的演员强尼·戴普将杰克·斯帕洛的形象深深印在了人们的心里。电影中杰克船长的两大招牌动作“兰花佛穴手”与“醉仙望月步”已经成为了他的招牌动作，甚至已经达到了没有不行的程度。

电影最初的票房高达6亿美元，迪斯尼看到这部电影的成功之后，立刻联合“史上最强的导演”策划推出续作，想不到没隔多久第二部隆重上映。跟风而来的则是大批看准电影噱头的游戏厂商，他们纷纷推出与电影相关的游戏作品，与《加勒比海盗》相关的游戏在各大平台之上都有登场，游戏主要就是围绕着电影中的故事展开剧情，同时加入大量的原创要素、简单的解谜与精彩的动作设计。这些使得《加勒比海盗》的游戏一直都能买的很好，而今随着快要推出的第三款电影作品《加勒比海盗3——世界的尽头》的来临，迪斯尼开始授权并且提供素材给予游戏制作公司推出了各大主流平台的《加勒比海盗3——世界的尽头》。

PSP版本的加勒比海盗3与PS2版内容几乎完全相同，精彩的过场和QTE系统的引入更是为游戏增添了许多乐趣，游戏十分真实地还原了杰克船长的一些经典动作与招式，而且游戏的配音全部都是由电影的原班人马进行配音，好了多说无益，下面大家就与我一同进入世界的尽头与杰克船长共同消灭罪恶之源琼斯。

由杰克船长来回答的《加勒比海盗3——世界的尽头》问题集锦。

Q：这款游戏是完全和电影版的三代剧情相同吗？

A：NONO！这款作品是从二代《聚魂棺》开始一直到我们最新的电影世界的尽头，游戏不能错过，电影就更不能错过喽。

Q：游戏很困难吗？或者说有没有一些变态到非要打很多次才能过去的地方。

A：哼！你使用的可是我——大名鼎鼎的杰克船长和我的手下们，只要你熟悉了游戏的操作与连续技的使用我相信你绝对不会遇到你所谓的变态情节，请相信我，虽然我看起来不是很诚恳。

Q：游戏有什么娱乐项目吗？

A：嗯！你所谓的娱乐项目应该就是说游戏设计者为玩家所提供的“迷你游戏吧？”放心游戏中为玩家准备了好多的迷你游戏，很有难度，而且都是我们那时所流行的街头游戏，相信你很快就会迷上它们，要注意好自己口袋中的金币！对了迷你游戏在标题画面中也可以单独进行，而且还支持无限网络对应四个人联机。

Q：游戏中一共有多少隐藏要素呢？

A：隐藏要素不敢说很多，但是也足够你们玩一阵子了，每一个关卡里面都会有很多的分支任务，如果你们要是都能完成的话一定会得到意外的惊喜，嗯嗯！！！一定会是惊喜……

Q：这个游戏有什么秘诀吗？



A：游戏的秘诀就是多使用威力强大的连续技，探索你所能想到的每一个地方，打碎你所看到的每一个你能打碎地物品。这些就是游戏的秘籍，我可是不轻易外传的。

Q：战斗的技巧可以告诉我们吗？

A：我杰克船长的技术可是非常的厉害，下面就简单告诉你们几个非常好用的游戏技巧。初期对付一般敌兵的时候最好能够使用重攻击也就是方框键。还有就是一定要多多利用特殊道具攻击敌人，比如火枪啊！投掷炮弹之类的道具。

Q:游戏的战斗部分有趣吗？

A：嗯！战斗部分可以算是这个游戏中的一个重点，你们在里面可以看到我杰克船长优秀的剑术，虽然我的部下剑术也不差但是和我相比还是差很多啊！游戏中一共有两种战斗模式，一种就是平常的普通战斗，而另外一种则是一对一的“单挑战”，招式会进行一些改变，同时在屏幕右上角也会显示出对手的血量，战斗中还可以使用一些背景物品，大家可要好好利用哦！

Q：我看游戏中还存在着按键连续技巧，这个开启有什么限制吗？

A：嗯！一般都是过了相应的关卡就会得到，下面介绍一下我杰克船长所会的连续技：叉叉圈、叉方块圈、方块方块圈，这些对于你们来说应该够了。

Q：我有时候使用防御会出现将敌人一脚踢开，或者是自己进行了躲闪，这是怎么一回事？

A：这个是根据你防御敌人攻击时所自动使用的，当然如果你按了一些相应的按键也是会出现相同的效果。对了再告诉你一个更好的防御对策，那就是当你在防御姿态时，敌人对你进行攻击的话你就看准机会按下X键这样就会出现防守反击，灵活运用去吧！

Q：游戏中得到的钱是干什么的？

A：游戏中所得到的钱当然是用来让我杰克船长进行赌博的（也就是游戏中的迷你游戏的赌本），喂！你可不要影响了我的手气。

Q：通关后会有二周目吗？

A：什么？你想让我杰克船长再一次的忍受那些愚蠢怪物的折磨吗？二周目是有的，你可以在里面收集更多的东西来完成100%完成度，当然二周目就不要再让我杰克船长自己动手了，在故事模式中选择REPLAY LEVEL后可以选择其他角色来进行游戏哦！对了最好能让那些愚蠢的海军军官们尝尝“海鲜怪物”的厉害。

黑珍珠号启航

我们的杰克船长被抓进了监狱，现在有人帮助他打开了牢门，虽然他在里面住的很舒服，但是人家可不愿意继续将他留在这里了，所以我们的杰克船长只能离开了自己的牢房，不过呢？想要逃出去也不是那么简单，在前面有很多的麻烦在等着你。

出牢门后打开身边的一个箱子可以得到一个银碎片（每个关卡中都会出现四个，如果可以将其全部收集的话过关之后就会开启新的隐藏要素），沿路前进打碎另外一个箱子之后就会得到一个用来补充生命的鸡肉，得到之后用十字键下进行选择，之后在必要的时候按R键进行使用。

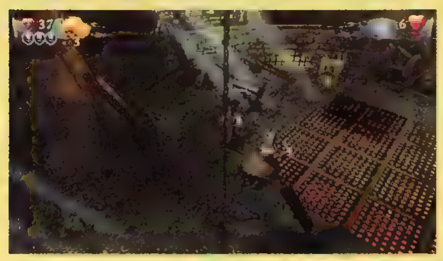


下到底层之后就会出现箭头来标明你所要前进的方向（以后的关卡中同样会出现，非常好用的路标功能），与牢房里面的人对话之后，出现两名敌人，同时画面中会出现游戏的攻击方法和一种连续技的提示。用学到的连续技消灭敌人之后再次对话救出被关押的人们。

来到屏幕中黄色的机关触发点，利用三角键来到上层。一路前进，来到牢房处与人质对话后将其救出，随后来到黄色触发点，触发后进入首个BOSS战。胜利后一路前进，来到大门前打开大门后回头下楼梯，来到另外一处入口，消灭守门的敌人，用触发点进入内部，使用大炮进入全新的区域。用梯子来到顶层会进入全



都是箱子的区域，之后利用绳子滑落到大门口。消灭门口的敌人后来到楼梯处，先不要上梯子，进入梯子旁边的门就会触发第一次QTE系统，全部顺利完成后就会顺利通过这个区域，同时系统还会及时对你进行评价，但是如果要是失败的话，就会出现很多的敌人。QTE模式通过后楼梯救出最后一名人质，完成任务，随后就是一个比较庞大的BOSS战，在BOSS战中玩家可以活用触发点对BOSS造成伤害以便快速的消灭他（利用时机使用大炮可以对其一击必杀）。接着引发剧情杰克船长逃离了这个恐怖的岛上监狱。



食人族之岛

杰克船长独自来到一个神秘的荒岛上，在那里他遇到了食人族部落，食人族部落将他奉为首领，名字听起来很风光但是实则是要将他在某天烤起来吃掉。小铁匠特纳一行人为了寻找杰克船长的罗盘也来到了这个岛上，非常庆幸的是他们遇到了正要被烤起来吃掉的杰克船长。



第二关沿途打碎所有的坛子和箱子收集物品，小铁匠特纳的招式与杰克船长基本相同，只是在特技的结尾有些出入而已。救出杰克船长后就一路杀到中间有口大锅的BOSS战处，此处的BOSS战有些特别，就是要将BOSS打到中间的大锅中，玩家最好开始处于防御状态，等待BOSS的身体处于锅的方向时使用招式将BOSS打到锅中，在桥上等待已久的杰克船长就会用椰子狠狠地砸向BOSS，反复几次就可以通过（不将他打到锅中他是不会损失生命的，而且敌人还会不断的出现）。一路向前来到木筏处，木筏驶向暗流，你所要做的就是不断地消灭敌人同时砍断阻碍木筏前进的乱木。





挽救死刑犯

杰克船长来到了港口，在这里会出现很多头上带有“！”的NPC，靠近他们按三角键可以和他们进行对话，有时候会接到一些分支任务，比如帮助女人找丈夫，或者找什么宝物之类的任务等等。前进一点就会遇到一个QTE系统，成功过去之后一路前进，与路人对话得知绞刑就快要开始了，杰克船长的任务就是阻止这次的绞刑。来到刑场之后先不要触动触发点，先将周围巡逻的士兵从后面干掉，干掉之后再将行刑台四周的架子拆掉即可。剧情之后就是逃亡，玩家只需要按原路返回港口就可以了。

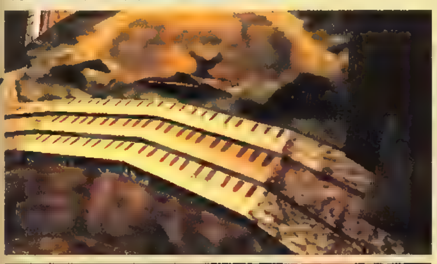


安迪　把游戏改成小说，不知道游戏出版商要不要收费，我正在写一部关于《圣剑》的小说。
读者资料　男，17岁，河北省衡水市桃城区人民东路通用家属院229号5排5号，053000

大魔头出现

本系列的头号大反派戴维·琼斯所驾驶的飞翔的荷兰人号出现在黑珍珠号的旁边，船长戴维·琼斯的目地就是为了拿走杰克船长的罗盘，用来寻找装着自己心脏的聚魂棺，现在杰克船长遇到了危险我们要马上准备战斗了。

一开始战斗的目地就是为了阻止戴维·琼斯的手下靠近正在船头苦战的小铁匠特纳，将敌人消灭一定数量之后会将角色换成特纳进行接下来的剧情。触发所有你可以触发到的触发点解救更多的人质，随后就会进入一个小BOSS战，战斗胜利之后在钢琴上找到开启聚魂棺的钥匙就会完成本段剧情。



图图加港口的闹剧

剧情进行到图图加岛港口，来到这里的目地是为了寻找更多的伙伴加入，但是我们的杰克船长却在这里遇到了一个很大的麻烦，港口上的女人们对我们杰克船长的到来可是非常的欢迎。每个人都会给我们杰克船长一个见面礼，这就是一个响亮的耳光。到处留情的杰克船长这次也会明白自己的错误了吧？一直沿着路线前进顺便收集路上所有的箱子，最后来到一个装潢华丽的大厅，向左走来到触发点砍断吊灯的绳子，砸死敌人后BOSS逃走，随即周围出现大量敌人，全部消灭后出门触发剧情进入BOSS战。这次的BOSS战算是从开场以来真正第一场有规模的BOSS战斗，在战斗中玩家可以体验到这款游戏的点睛之笔，那就是在武斗的同时将幽默搞笑的剧情引入其中让战斗变得更加富有吸引力。这次的战斗很简单，一开始有两处提示你按三角键的地方，好好利用可以快速地将战斗推到第二阶段。杰克船长推倒身边的水果箱子后会来到一个水果摊子旁边，此时玩家不需要继续费劲用剑去攻击，只需要站在水果摊子旁按三角键连续扔水果就可轻松将战斗引入下一阶段。经过一段QTE后就会进入战斗的最后阶段，爬到窗台上同样会有两个触发点，玩家可以轻松的将其消灭。剧情过后杰克船长一行人来到了罗盘所指向聚魂棺的出现地点。

埋心岛大作战

来到“埋心岛”后，首先要控制小铁匠特纳一路前行，从一个触发点上去后可以直接从顶端利用缆绳滑落到敌人出现的区域，在敌人出现区域我们要连续不断地攻击很多的敌人，对付这些恶魔的仆人我们最为有效的武器就是火枪，火枪攻击这些敌人基本上就是一枪一个，而且打死后还会出现道具补充非常的节省时间，以后对付这种敌人可以利用这个方法达到最节省时间的目的。



顺路前行终于来到了埋藏聚魂棺的所在之处，平特和瑞杰蒂动手开始进行聚魂棺的挖掘，但是戴维·琼斯的奴仆们是不会让你挖顺利的，它不断地派出海鲜怪物对你进行骚扰。周围的树木可以利用一下，运气好了可以一次砸死两名敌人，不过自己也要小心因为砸到自己的话后果可是很严重的。消灭敌人后剧情一转，我们该使用女扮男装的伊丽莎白了，杰克船长为了和诺灵顿争夺开启棺的钥匙而展开了战斗，小铁匠特纳也加入了战斗，使用伊丽莎白不长时间后就会进入电影中的经典桥段“水车轮”大战，在这里杰克船长会和诺灵顿进行单挑，这里混合了QTE和刀剑格斗，赢起来很是轻松愉快。胜利之后聚魂棺还是被诺灵顿夺走而杰克船长等人只能无奈的回到黑珍珠号上。



师成志 The sandglass remembers the time we lost.
读者资料 男，21，南京政治学院21队3班，210003

再见？杰克船长

终于剧情发展到了2代电影的最后阶段，戴维·琼斯为了消灭杰克而动用了手下最可怕的宠物——一个巨型到可怕的大型章鱼，伴随着戴维·琼斯的坏笑巨型章鱼的触手已经开始慢慢地爬上了黑珍珠号。

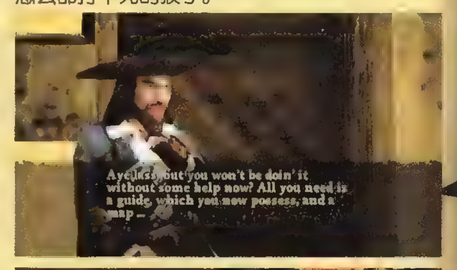


最开始我们操作杰克船长消灭从甲板上浮出的几个敌人，随后就会将角色切换到小铁匠特纳上，特纳这次的戏份比较多，因为他要和这个海上最强的霸者大章鱼进行战斗。在甲板上消灭章鱼伸上来的触手（这里有个要点，一般情况不要从正面攻击章鱼的触手，因为很容易被扫到，从侧面攻击效果会更好）。消灭甲板上的触手后，特纳掉落到炮击室，在这里我们要用炮弹狠狠招呼这个大章鱼。首先来到一个炮台处，章鱼会从炮台旁边伸出触手进行攻击，同时炮台右边会出现一个水手来帮助你为大炮进行上膛，此时一定要不断地攻击触手，不然的话章鱼的触手便会将上膛的水手卷出去吃掉。当水手成功上膛之后炮台的旁边便会出现触发点，不过先不要着急，等待章鱼张开大嘴的时候再进行触发，这样的话就会成功攻击到章鱼。完成这段剧情后特纳会再次落到底层，这是一个储藏室，章鱼将尽头的舵把紧紧缠住，特纳要到最前方清除障碍，这里是一些连续的QTE，有些需要很快的反应才能通过，多试几次就会成功的。



击退章鱼之后触发剧情，我们可怜的杰克船长虽然得到了伊丽莎白的一个吻但是自己却被牢牢地锁在了黑珍珠号上，而此时章鱼出现，张开大嘴，伸出触手与杰克船长和黑珍珠号同时消失在海底。

“他是一个好人！”伴随着这句话伊丽莎白等人已经坐在了女巫岛，众人纷纷举杯怀念为他们而牺牲的杰克船长。“黑珍珠号随着她的船长一同去了，我们要找到杰克”，特纳的眼角挂着泪痕，“那么你们愿意去世界的尽头寻找黑珍珠号和她的船长吗？”达尔玛微笑着看着特纳，“如果是这样的话那么你们需要熟悉那一片水域的船长”。说完这些达尔玛望向前方的楼梯，这时从楼梯上传来了“砰！……砰！……砰！……”的声音，这是多么让人熟悉的双脚所发出来的声音啊！众人全部抬头望向楼梯，在众人的目光之下巴泊萨微笑着走了下来。“那么告诉我船在那里？”伴随着这句话巴泊萨咬了一口他最喜欢的苹果，而他的肩上正是那只怎么都打不死的猴子。



启航！前往世界的尽头

剧情终于发展到电影的第三作品，最开始我们要在港口中寻找需要知道世界尽头路线的人，而他就是传说中的中国海贼（我们的发哥终于登场）。一路前行在一处府邸内找到有两名女性保镖陪伴的中国海贼头领。但是他并不友好并派出两名女保镖攻击巴泊萨，经过连续的战斗后角色切换到女扮男装的伊丽莎白身上，在这里连续消灭多名敌人后在桥头利用焰火炸断阻碍小船前进的桥，随后就会进入区域战斗。在区域战斗中敌兵会不断的点燃地面上的炸药引



线，而你就需要马上去踩灭它们。全部成功之后我们终于来到了世界的尽头。

拯救杰克船长

在世界的尽头中千万不要走沙地，因为会从地面下伸出手对你进行攻击，很是麻烦，在这里会出现一个全新的按键系统，那就是找准机会在叉键到方框内部时按下相应按键，巴泊萨就会投出食物引地面内的砂蟹进食同时帮助玩家前进（这里出现的敌人同样可以用火枪来进行消灭）。在经过一个绳索的滑行之后终于看到了坐在地上的杰克船长与黑珍珠号。二人登上黑珍珠号后就需要使用杰克船长站在船舷上阻止向上攀爬的敌人，敌人爬上来的总数不能超过6个不然的话就会宣告失败。

众人相聚之后，杰克船长来到熔岩地带去解救被关在骷髅刑架的人，经过一连串的敌人攻击与QTE的触发后来到刑架前打碎刑架救出“摇晃大叔”，随后原路线返回，接下来我们会看到杰克船长利用聪明才智成功地从世界尽头逃回到现实世界。



海贼发难

刚逃回来还没松口气就遇到了中国海贼发哥，在双方交战之后，发哥要和伊丽莎白进行单挑，同时提出了一个附加条件，如果他赢了那么黑珍珠号的所有船员都要还给“lordbeckett，”同时杰克等人也要和他走。相对的伊丽莎白也提出了一个要求那就是如果要是她赢了那么就要让所有人自由。就这样两个人的战斗开始了，



没想到这次的战斗非常的简单，只需要按住L键防御的同时连续按叉键进行防守反击就可以轻松胜利。伊丽莎白胜利之后发哥虽然答应了让所有人自由但是唯独一个人不能离开而她就是伊丽莎白。



结盟，我们共同的敌人！

剧情结束之后来到船上消灭敌人，这里需要注意的是对面戴维·琼斯的船会发射炮弹，如果不进入地面上的黄色区域进行躲避的话那么就会被一击必杀。剧情结束之后杰克要去寻找摇晃大叔加入由各大船长所组成的戴维·琼斯讨伐战队。一路前行救出摇晃大叔。摇晃大树迈着比杰克船长还要夸张的“醉仙望月步”，慢慢地向前移动，杰克的任务就是消灭敌人后为大叔创造一个能够通行的场所。大叔进入议会之后，往回走来到有两个士兵守卫的地方，在一个触发点处上去之后从北面的触发点下船完成包括QTE在内的任务之后剧情将切换到巴泊萨这边。巴泊萨这边也是没有什么难点，在小船处1V1的地方小心就可以了。



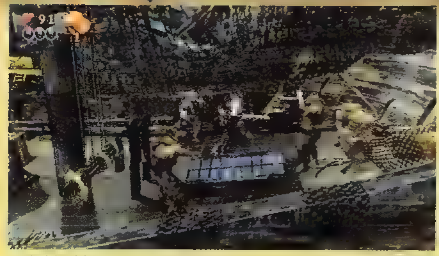
众人齐聚议会之后开始商讨对抗戴维·琼斯的对策，我们的头号大反派这次要倒霉了。

最终决战！



接下来我们就要到最后的时刻了，伊丽莎白首先登场。这个系列任务相比前面的关卡在难度上有了很大得提高。

最开始要在甲板上收集物品，最好多收集火枪和投掷火炮。对面船上有时候会出现木桥，



可以打掉，防止更多的敌人出现，同时还需要注意的是天空中的落雷和船上掉下的帆木被砸到或者电到可就是半血啊。

撑过一段时间后就会出现触发点提示跳到飞翔号上，跳上去之后才是难点的开始，这里需要连续保护一些水手不被杀死，保护他们的方法就是在他们身边快速消灭敌人。最需要注意的就是船上每隔一段时间刮来的龙卷风，龙卷风的伤害是非常大的，生命值损伤是75滴血（风会有路线，先是一阵微风，之后就是原路刮来的龙卷风），所以要时刻保持自己的生命值高于75不然的话就会被一击必杀，这里玩家可能会挑战多次，需要有耐心哦。

此段剧情过后就是小铁匠特纳和杰克船长与戴维·琼斯的对决。此战还需要注意的就是天上仍然会落下闪电对你进行攻击，小心躲避。成功战胜戴维·琼斯之后小铁匠特纳一剑刺入戴维·琼斯的胸膛，但是特纳却忘记了戴维·琼斯是没有心脏的怪物。提到了心脏我们聪明的杰克船长立刻想到好主意，他手中一直拿着那颗心脏，杰克船长二话没说拿起匕首就刺了下去，戴维·琼斯立刻痛苦不堪，为了帮助特纳

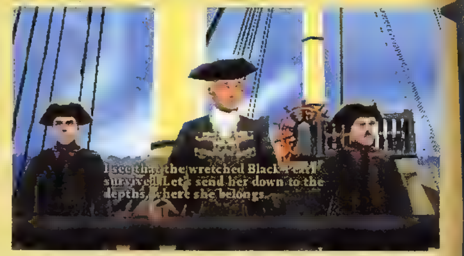




实现为父亲报仇的诺言，杰克将心脏丢给了特纳，特纳及时用匕首刺入心脏，就这样消灭了这个无恶不作的魔头戴维·琼斯。

不会结束的加勒比海盗！

风和日丽，小铁匠威廉和伊丽莎白终于在一起不再分开，但是我们的杰克船长却没有得到好的结局，海军的舰队对杰克船长再一次发起了攻击并且扬言要将他逮捕并判处死刑。我们的杰克船长怎么会让他们如愿以偿，在这里与海军BOSS进行最终战斗。



战斗目地很简单，开始消灭跳上黑珍珠号的海军，接着在黄色的区域躲避海军的炮火攻击，当黄色触发点可以使用的时候触发它把海军的船拽过来攻击海军BOSS，如此反复就迎来了最终结局。



杰克船长的老对手巴泊萨仍然还是念念不忘抢夺杰克船长的黑珍珠号，联合手下再一次将黑珍珠号据为己有。杰克船长手拿着海图坐着小木筏又遇到了一个新的角色，杰克将与他一起迎来接下来的《加勒比海盗4》。



结界師 乌森妖奇谈

■文责/小升

NDS	NBGI	2007.05.24
	ACT	1～4人/5040日元
结界师 ～鸟森妖奇谈		512Mb

人气漫画来袭 首周销量第一位傲视群雄！

身为结界师一族，墨村家第22代的正统继承者——墨村良守从小便在爷爷的严格指导下进行刻苦的结界师训练。虽然他颇具潜力，但自己很厌恶这种枯燥乏味的修行。直到有一天，同是结界师一族的雪村家传人雪村时音在一次除魔中救了良守，但时音却因此身受重伤！受到这件事强烈刺激的良守下决心要变得更强，从而能够保护时音。一眨眼五年过去了……空前绝后的讲述超结界战斗的故事就此拉开了序幕！

一直待在良守身边的是代代守护墨村家的妖犬斑尾，她能够凭借自己特有的嗅觉去探查并发现妖怪所在的位置。推定年龄约为500岁上下。



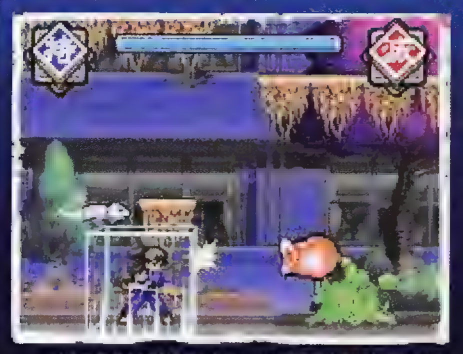


基本操作

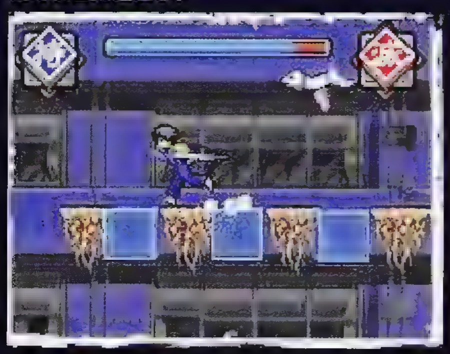
纯粹依赖触摸笔的类型，方向键用来操作前后左右的移动，按↑的话是跳跃，连按两回↓则是降下，完全用不到A、B、X、Y、START和SELECT键。攻击的方法是把敌人困在结界方块里，再点击屏幕右上角的“灭”字对敌人造成伤害的判定。大多数的下级妖怪只需要一个小结界块就能封住其行动，而对付高级一点的妖怪则必须使用更大的结界块才行，少数稀有妖怪还得利用结界块将其发射的飞行道具反弹回去方能消灭。

结界技巧

点击自己的话结界方块将笼罩住全身，这个时候很多敌人的攻击都会无效化，甚至还能把特定妖怪的攻击直接反弹回去。



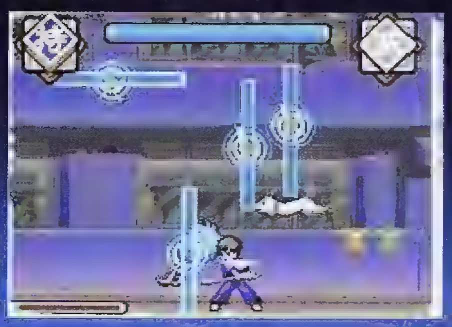
在遇到下图的地形时，把结界方块当做垫脚便可以自如通过了。



另外到了游戏中后期结界个数增多的场合下，还可以当做台阶无视高低差往上端跳跃，不少回复点往往就隐藏在很容易被忽视的位置那里。

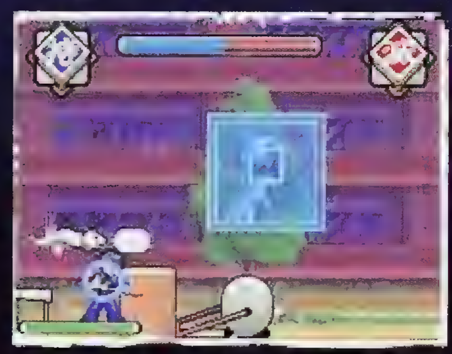
结界奥义

在故事进行的途中良守会习得两项特殊的攻击方式。



棒结界——习得此奥义的同时在屏幕的左下角将出现一条绿色的灵力槽，消灭妖怪会不断地累积，蓄满后按L键（左撇子是R键）就能释放出去，效果是短时间内封印住画面当中全部敌人的行动。

多重结界——后期习得的超强劲奥义，效果华丽且威力无比，专门用于对付不能一击必杀的敌人，诸如boss级别的上位妖怪等。使用方法为在第1个结界方块困住敌人后，在其中继续画入第2个、第3个乃至第4个结界方块，然后点击“灭”一齐释放出去。多重结界时每增加一个结界方块伤害值会向上翻一倍，所以要善加利用剩余的结界个数集中火力消灭强敌。



系统介绍

游戏由两个环节构成，分为“白天的部分”和“晚上的部分”，白天的良守过着普通的校园生活，顺道在和同学的交谈中收集妖怪们的情报，而到了夜晚妖怪们开始在校园里活动的时候，良守也换下校服并穿上结界师的标准装束外出进行战斗。白天与人对话时对方头像的右上方会出现不同颜色的勾玉，作用详见下表。

勾玉颜色	作用说明
蓝色	搜集情报用以触发剧情。
红色	时间转入夜晚开始战斗。
绿色	任务完成后获得战利品。

恢复物品一览

名称	效果
コーヒー牛乳	回复体力最大值的10%
サンドイッチ	回复体力最大值的20%
お弁当	回复体力最大值的30%
イチゴのショートケーキ	回复体力最大值的40%
お果子の城	回复体力最大值的50%



流程攻略

第1话

时音在课间休息询问良守看起来怎么像没睡醒的样子，因为结界师的工作只能在夜晚进行，白天的话什么也干不了。然后从田端和神田处获知这几天校门的周围经常落下粉尘有些古怪，于是良守决定晚上去调查一番。消灭14只妖怪后结束了第一场战斗，但是第二天神田提到在初中部2楼墙壁上有关污迹的传闻，而最近这块污迹好像变得更大了。这次的任务是要消灭23只妖怪，有一个会发光的圆球会源源不断地召唤妖怪，要优先清除掉。第三天田端又说起怪光传闻的事，晚归的社团成员在旁门附近目睹过诡异的光，之后门就关上了。夜晚消灭完全部妖怪后结界个数会增加，第一话结束。

第2话

田端昨天在家大扫除的时候发现了大量的古旧相册，结果知道了父亲在学生时代有收集情报的趣味，而且还拍摄到良守父亲以前的照片。晚上在学校4楼最里面的教室找到了爷爷的相册，回到家想偷看的时候却和爷爷撞个正着并被没收。第二天田端拜托良守去调查黑须老师，在2楼倒数第2间教室获得钥匙后就可以打开职员室，在老师的抽屉上发现一个用来装点心的空箱子。第三天神田过来说自己好像看见了大叔一样的幽灵，在进入校舍前会拾到一本奥义书，此后就可以使用棒结界了。先去职员室清理完妖怪才能进入4楼最里面的教室，接下来是第一场boss战。

BOSS-1：村上正直

他的弱点是手上的钳子。先在boss的面前放出一个小结界块诱使其做出进攻的动作，然后使用巨大化的结界块攻击尚未收招的钳子就能对他造成伤害，反复几回便可以轻松地无伤将其击倒。

第3话

田端又在讲最近的传闻，说是放学后晚归的学生在校舍墙壁上看见巨大的青蛙！把妖怪都消灭干净的时候，斑尾感觉到在校门口有一股强大的灵力，迅速赶过去进入boss战。

BOSS-2：土虾蟆

这场战斗的区域很狭窄，不过boss的攻击方式倒是非常有规律，来回跳跃之后会攀上另一侧的墙壁连续使用3次飞行道具。趁着其来回跳跃的

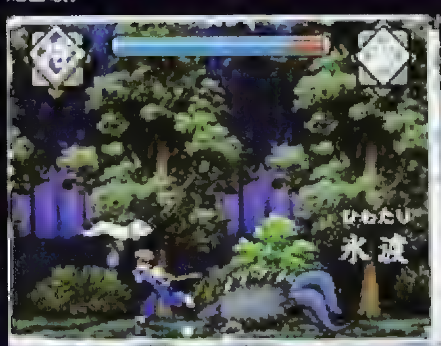


间隙进行攻击就能很容易地消灭掉它。

第二天黑须老师说发现有人在夜里潜入游泳池边上的更衣室，此事甚至还惊动了教导主任和警察。等到了晚上靠近泳池的话会触发寻找boss的任务，从1楼破碎的窗户跳出去。要注意这里有一种头上戴着斗笠的妖怪无法进行直接的攻击，必须用结界块把其发射过来的子弹反弹回去才可以消灭它，然后再次靠近泳池就能找到犯人。

BOSS-3：冰澄

boss的特点是速度很快并且无法直接攻击，必须等它放出大冰块的时候使用结界反弹回去才能对其造成伤害。受到两回攻击后boss会撤退到游泳池边上，把握跳跃节奏躲过冰柱的来袭便不难击破。



第4话

学校的同学们之间流传着亲眼目睹像雉鸡一样的鸟的传闻，良守调查的时候在泳池上方拾到一枚绿色的羽毛。第二天却变成了像猿猴一样的人影的传闻，在操场的右边调查发现一处被破坏的墙壁，结果第三天又变成了有关魔界王子的传闻（受不了了，好冷……OTL）。在操场的上空发现一件小孩子穿过的衣服边角，然后从泳池附近再次来到操场，消灭完所有的妖怪之后魔界王

子骨太郎总算是现身了。

BOSS-4：钢夜

boss的攻击手段非常多变，不妨在它的身前放置结界块引诱其主动跳跃进攻，躲闪掉再针对破绽施加有效打击。在受到重创后全身开始发光并且横冲直撞，此时的弱点变更为头顶前方的尖刺部位，在其冲出屏幕之前进行狙击即可。



第5话

田端告诉良守刚才潜入高中部的时候，看到时音和一个男老师暧昧地走在一起。这个姓三能的老师长得很美形，新来不久在女生之间也相当有人气。调查职员室却什么都没发现，只有妖怪一拨接一拨地涌进来。第二天听说高中学生集体昏倒的事件，然后找齐4块蛇的鳞片就能触发寻找boss的任务。经由操场进入高中部，再从2楼下去通过职员室来到1楼的右侧，三能老师终于露出了异能者的本来面目。

BOSS-5：三能たつみ

这个美形boss的能力实在是弱得可以，只要同时攻击寄生在他身上的3条小蛇就能够以完全无伤的姿态轻松取胜。倒是在遇见boss之前有一棵植物比较难缠，要把其不断再生的5只触手全部消灭掉才能对本体造成伤害，抓住再生的间隙发动猛攻吧。

第6话

原来时音是被人介绍才认识三能老师的，良守的一颗心算放了下来。最近经常有人在校园内看到乌鸦出没，而这时神田的粉红色笔也不见了；据说乌鸦有收集带颜色东西的癖好，果然在校舍后面的最右上方找到了神田丢失的笔。接着从黑须老师那里听到奇怪家伙的情报，前去调查一番却没有任何收获。第二天神田跑过来说自己又看见幽灵了，正好校内开始流传起在泳池目击到身穿和服女子的传闻。到了晚上清理掉全部妖怪后就能触发寻找boss的任务，经由操场穿过高中部来到校舍后方，在最右边找到了和服女子。

BOSS-6：ヨキ

这个boss尤其巨大和强悍，并且还有两种形

态。第一形态的弱点在头部，在露出之前不要做无谓的动作而是积极回避，然后站在boss的腿和身体中间的安全地带攻击露出一半的头部。反复几回将进入第二形态，此时boss的移动力极快根本来不及躲开，应该预先在身体的左右两旁放出结界加以保护，等其撞上后晕厥的同时再伺机进行反击。

第七话

神田昨天去屋顶做料理的时候落下东西在上面，方才想去拿的时候却发现门已经被锁上，之后良守在操场的右上角取回了神田的便当盒。第二天在校园内不知从何处传来阵阵古怪的气味，源头是7个会不断召唤妖怪的圆球状发光物体，全部破坏后就能触发寻找boss的任务。经由泳池附近进入操场之前会拾到另一本奥义书，此后就可以使用多重结界了。消灭掉所有妖怪后进入boss战。

BOSS-7：蜘蛛

对付这个boss必须使用刚学会的新奥义——多重结界，也就是在结界里再度进行结界的特殊攻击。boss的弱点在腿部，锁定其中的任一条连续使用多重结界就可以令boss无法动弹而活活屈死。



最终话

神田发现屋顶上的围栏被破坏了，良守初步认定是妖怪干的好事。本关的台阶比较复杂，要小心别掉下去。另外最近乌鸦老是集中在高中部的屋顶，怀疑这两件事有所关联的良守于是又去调查一番。第二天黑须老师告诫大家放学后要尽早回去，因为在学校的屋顶上每天晚间都有很奇怪的浓雾现象。消灭掉左侧的植物后雾会逐渐散去。但是斑尾感觉妖怪的气息并没有减弱反倒有增强的趋势，可能是导致高中部爆发流感的原因，清除干净6个迷雾发生装置才解决这一事件。但是天气却变得越来越诡异，不知从哪里飘过来的乌云遮挡在学校上空久久不散。调查之后发现一系列的幕后操作都是最终boss所为。

BOSS-8：白羽儿

与其说boss非常灵活很难打中，倒不如说是战斗地形限制住实力的发挥。一开始出现的3个欧巴桑可以集中进攻其中的1个，她们合体乱射羽毛的时候用结界框住自己就能做到完全防御。变身为大鸟形态后更难捕捉到目标，濒死前还会使用龙卷加乱羽的混合攻击，极不容易闪躲，建议采用跳崖战术以牺牲一小部分体力的代价换取少许无敌时间，注意回复的话便不难取胜。



迷你游戏

结界术修行：根据上屏结界块的摆放位置，在触摸下屏画出同样的图形即可。总共分为连续完成5、10、20、50题可供选择，有些类似于小时候经常玩的一笔画游戏，不迅速画完的话结界块会消失，如果画错再点击一次就能取消。

情热のトルネード：靠着自身高速转动所形成的旋风消灭蟑螂的游戏。方法是在下屏用触摸笔快速地画圈，然后上下左右来回移动刮走身边的蟑螂。要注意的是在发动旋风的同时自己的精神力也在不断地下降，全部消耗完的话则会暂时陷入无法行动的状态，直到精神力自动恢复至一半方能继续开始清除。

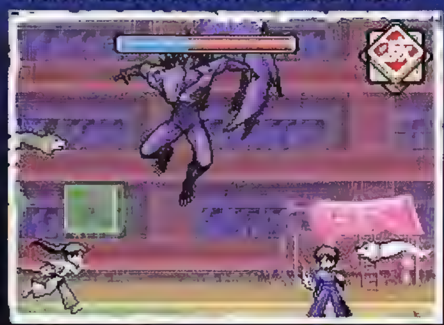


隐藏要素

二周目的时候可以选用另外一名人物——女性封印师雪村时音，同样是乌森学院高等部的学生，比墨村良守低一年级。跟良守相比时音的体力值比较低，但结界方块发出的速度更快，属于典型的灵巧型角色。

陪伴在她身边的是跟斑尾交情不怎么样的白尾（毛皮却是咖啡色的 -v-），口癖是称呼时音为“honey”，年龄大约有400岁左右。

通关后还开启了挑战模式，在里面将连续与之前消灭过的所有boss级角色交手。每击倒一个boss可以回复一定的体力，通过后会显示完成时间及排名情况，并且支持两人联机一起挑战这个模式。



结界个数

结界数最大可以增加到12个，不过在普通情况下，即便击倒最终boss白羽儿之后，持有数也只能达到9个。

白天的时候点击屏幕右上角的“家”会直接进入夜晚修行的课题，其中有一个任务的名字叫做“櫻の木を守れ”，将全部的妖怪击倒之后结界个数就会增加。“櫻の木を守れ”这个任务一共可以完成3回，以下为能够触发的时间。

序号	触发时间	说明
1	第二话	剧情的3个任务结束以后
2	第四话	击倒boss-3的冰渡以后
3	第七话	击倒boss-6的ヨキ以后

不过要特别注意一点的是，这个任务带有时间限制的条件。击倒boss-2的土虾蟆之后第1回的任务消失，击倒boss-4的钢夜后第2回的任务消失，击倒boss-7的蝎镰后第3回的任务消失。总之是属于过这村没这店的稀有任务，推荐尽早去完成。

最强之敌

二周目开始进行最初任务的时候可以捡到一本卷轴，上面记载了3行密码，不过前两行都是??。在触发剧情的画面中点击左下角的“?”图标进入，然后按照顺序依次输入下面的3行密码就会出现一个黑影。

密码1： ひげん　　**密码2：** うんざん

密码3： こうりん

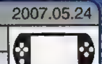
二周目第7话开始才可以与这个游戏原创角色交手，对自己实力有信心的话不妨去挑战一下吧。

死神新作再开

BLEACH ブリーチ ヒート・ザ・ソウル4

■文责/小死神

PSP	SCE	2007.05.24
	FTG	1～2人/4980日元
死神～炙热之魂 4		UMD×1



以当红动漫作品《死神》(Bleach)为题材改编的PSP对战格斗游戏的系列最新作——《死神～炙热之魂4》终于发售了，承袭着前一代流畅的战斗方式与众多人物之间的剧情,凭借PSP高分辨率的液晶屏幕把临场感十足的精彩战斗呈现在喜欢《死神》的玩家面前。本作除了涵盖原有的角色以外,新添加了多名漫画角色登场，包含有桧佐木修兵、护廷十三队＋α所属的斑目一角和绫濑川弓亲、以最强战斗力为豪的破面的葛立姆乔、及动画版原创的3只恶搞生物等新面孔。游戏还设置了4块全新的对战舞台，不同的地形效果令战斗的节奏充满变数，乐趣性得到一定的提升。游戏最大的特点是通过很简单的按键组合便可以使出华丽无比的连续技，即使是不擅长于玩格斗类型的玩家也能够很快地就轻松上手。此外，在前作中备受好评由不直接参战的同伴发动的援护连携攻击系统，也在声光环节上进行了全面的强化。



基本操作

[illegible]	说明
方向键或类比摇杆	控制角色移动
×	轻攻击
○	重攻击
□	蓄积灵压
△	跳跃
L	召唤同伴1
R	召唤同伴2
面对敌人的方向+○	飞行道具（部分角色限定）
面对敌人的反方向+○	背投技
□+△	灵压爆发
□+○	灵压奥义
□+×	灵压里奥义(灵压槽必须蓄满至少一栏)
START	游戏暂停，可查看所选角色的连续技
SELECT	无用

燃烧今年夏季的炙热之魂

新系统「ソウルブレイズ」

该系统是通过迅速的指令输入从而释放出威力强劲连续技的功能。"灵压爆发"的全过程大致可以分为"始动技"、"技输入"和"技播放"三个部分：首先要蓄满至少一管灵压槽，然后按住□的同时再按△键，使出的"始动技"命中对手后会进入"技输入"的阶段，在限定时间内尽可能多地输入指令技或者攻击键，时间结束后画面切换至特殊的空间，方才所输入的指令技会高速播放形成连续性多段攻击，最后以每名角色特有的收尾招式将对手击飞，造成的伤害量非常可观。

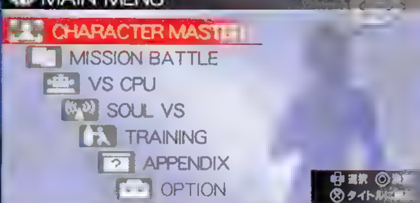




功能说明

HOME PAGE——链接指向到游戏的官方网站主页，能够查看一些简单的关于人物和系统方面的介绍。





进入游戏后出现以下选项：

CHARACTER MASTER——角色模式，通过胜利后获取的EXP来提升所选人物的等级，另外在达到20级满级的时候，会随机追加一名与该角色相关的人物登场。

MISSION BATTLE——任务模式，也就是和本作背景息息相关的故事剧情。想挑战全部任务的话，必须令每关战斗结束后获得的评价值都为A才可以触发下一级的任务。关键是要尽快达成作战条件避免无谓的操作浪费时间，并尽可能地降低自己所受到的伤害。

VS CPU——电脑对战模式。一共有4种类型，分别是TIME ATTACK（限定时间内获取五连胜的模式）、SURVIVAL（体力受到限制的生存模式）、100人斩（两条生命槽击破100个敌人的模式）、FREE BATTLE（自由对战模式）。这个模式只是用来挑战自己极限的水平，就算通过百人斩的试炼也不会出现新的奖励。



SOUL VS——联机模式，通过局域网LAN与好友进行对战。

TRAINING——练习模式，可以熟悉各角色的性能，进一步掌握复杂连续技的操作判定。

APPENDIX——奖赏模式，追加的角色原声、人物相册、连技动画都可以在这里观看。

OPTION——设置模式，可以变更一部分原始的游戏默认设定。

系统介绍

选取完角色后又会出现3个选项。



死神 SOUL——推荐没接触过该系列游戏的新手优先尝试的模式，最大的特征是可以选择两名同伴作为援护，也是唯一一个能够同时发动双人援护连携攻击的模式。



同伴系统进化

在死神模式下除了可操作的角色之外，还可以选择任意两名人物作为自己的同伴，这两名同伴的援护攻击就是“同伴连携系统”。同伴的援护技能一共分为“攻击系”、“强化系”、“特殊系”3种类别，受到或者防御住对方的进攻都会累积援护槽，蓄满后就可以按L或R键召唤来相应的同伴进行援护攻击；并且针对原作的设定，某些特定角色之间的因缘搭配在合体援护时将改变各自原本的攻击方式，衍生出威力更加华丽的援护连携技，这被称之为“稀有组合”。大家可以根据当时的情况自由选择进行援护的对象。

特殊技	使用方法	效果
双人援护	L+R	同时发动两名同伴的援护攻击
瞬步	△（防御中）	瞬间移至对手的背后，消费灵压

假面の军势 SOUL——适合中级者的模式，不仅持有多数副系统以及多段连续技的攻击手段，而且具备着体力减少后攻击力逐渐增加的特性。此外还可以选择一名同伴作为援护攻击。

特殊技	使用方法	效果
背后攻击	成功命中到对方背后	有特殊的黄色背景显示，此时造成的伤害值也会上升
假面移动	灵压冲刺和空中冲刺	速度比其它两个模式都要快，移动后的硬直也非常短



破面 SOUL——面向格斗达人不断修业的模式，拥有令对手攻击无效化的能力，同时兼备强力的攻击和防御技能，跳跃的高度更是变幻莫测。灵压减少后攻击力反而增加，属于打法流畅的进攻类型。但是不能选择同伴，因此也无法进行援护攻击。

特殊技	使用方法	效果
灵压吸收攻击	L/R	一定几率吸收对方的灵压，还带有防御崩坏的特效
钢皮	受到攻击的瞬间进行防御	灵压槽增加，防御硬直时间减少



战斗场景

本作比上一代增加了4个全新的舞台，分别是夏季的外街、市内街道的天台、晴天的瀑布、假面军势的基地，合计起来总共有28个战斗场景可以在训练模式里面随意选择。不过比较令人感到遗憾的是，每一个舞台之间除了风景不尽相同之外并没有多少差异可言。

全任务列表

由于本作取消了前作的商店系统，因此只要分数往上累积就会不断追加新的角色，另外鉴赏模式下的声音、画廊和动画也会随着分数的上升而一一开启。最快捷的赚钱办法就是在任务模式下选择自由战斗，获胜后可以迅速累加分数，上限为99999点。每一级向下任务的出现方法是之前挑战的任务评价达到A级，全任务通过的话将会追加最后一名隐藏角色——破面小正太ネル。



↑分数99999点达成，隐藏人物全部出现！大家也朝着这个目标努力吧。

编号	对手	规则
01	平子真子	双方只有一管体力值
02	平子真子	最后一击必须使用背投技
03	猿柿ひよ里	使用灵压爆发命中对手3次
04	ヤミー	一分钟之内回避对手所有进攻
05	ヤミー	禁止使用轻攻击
06	ヤミー	打倒体力值徐徐回复的对手
07	ヤミー	我方造成的伤害值减半
08	ウルキオラ	对手的速度2倍
09	黑崎一护 始解	禁止使用灵压奥义
10	斑目一角	双方的攻击力3倍
11	阿散井恋次 始解	将对手的灵压槽减至0
12	阿散井恋次 始解	破坏对手的防御3次
13	日番谷冬狮郎 始解	禁止变线移动
14	阿散井恋次 万解	双方都不能进行防御
15	松本乱菊	蓄积5个以上的灵压才能造成伤害
16	グリムジョー	对手攻击力2倍
17	グリムジョー	双方的体力值徐徐回复
18	东仙要	对手的灵压槽持续增加
19	猿柿ひよ里	一分钟之内破坏对手的防御
20	黑崎一护 万解	一分钟之内打倒对手
21	黑崎一护 万解	两分钟之内打倒对手
22	阿散井恋次 万解	使用灵压爆发才能给予对手伤害
23	黑崎一护	双方灵压槽始终处于全满状态
24	松本乱菊	双方命击对手后可吸取体力值
25	猿柿ひよ里	30秒之内破坏对手的防御
26	朽木ルキア 义骸	使用背投技才能给予对手伤害
27	グリムジョー	使用灵压奥义才能给予对手伤害
28	ヤミー	对手没有受创的硬直时间
29	ルピ	蓄积5个灵压
30	ルピ	必须达成5连击以上才能造成伤害
31	ルピ	最后一击必须使用灵压奥义
32	ウルキオラ	对手的灵压数与攻击力成正比

全人物一览

第1行（现世）： 黑崎一护 万解、黑崎一护 始解、黑崎一护 斩魄刀、朽木ルキア 始解、朽木ルキア 义骸、井上织姬、井上织姬 EX、黑崎一护、？（随机角色）

第2行（现世）： 茶渡泰虎、茶渡泰虎 EX、石田 灭却师最终形态、石田雨龙、石田雨龙 EX、浦原喜助、四枫院夜一（假面の军势）平子真子、猿柿ひよ里、矢胴丸リサ、六车拳西

第3行（队长）： 山本元柳斋重国、碎蜂、朽木白哉 万解、朽木白哉 始解、泊村左阵、京乐春水、日番谷冬狮郎 万解、日番谷冬狮郎 始解、更木剑八、涅マユリ、浮竹十四郎

第4行(副队长/席官)： 吉良イヅル、雏森桃、阿散井恋次 万解、阿散井恋次 始解、伊势七绪、桧佐木修兵、松本乱菊、草鹿やちる、涅ネム、斑目一角、绫濑川工亲

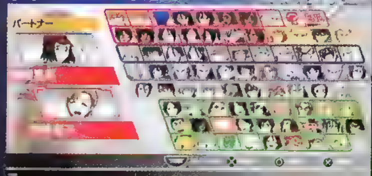
第5行（破面）： 蓝染总右介、蓝染总右介 EX、市丸ギン、市丸ギン EX、东仙要、ウルキオラ、ヤミー、グリムジョー、ルピ、ネル

援护限定角色

第6行： 卯ノ花烈、虎彻勇音、射场铁左卫门、山田花太郎、志波空鹤、ハッチ、罗武、ローズ、白

第7行： 黑崎一心、黑崎夏梨、黑崎游子、小岛水色、有泽たつき、浅野启吾、ドン·观音寺、柚屋雨、斩月

第8行： コン、りりん、之芭、藏人、チャッピー、モドラド、シャウロン、ワンダーワイス



同伴援护一览

同伴名	援护效果
黑崎一护 万解	向对手连续使出两回月牙天冲
黑崎一护 始解	向对手使用月牙天冲
黑崎一护 斩魄刀	向对手使用斩击
朽木ルキア 始解	向对手使用塞攻击
朽木ルキア 义骸	向对手使用苍火坠
井上织姬	向对手使用三天结盾
井上织姬 EX	向对手使用三天结盾
黑崎一护	向对手使用月牙天冲进行追击
茶渡泰虎	一定时间内我方的防御力上升
茶渡泰虎 EX	一定时间内我方的防御力上升
石田 灭却师最终形态	瞄准对手的头部进行狙击
石田雨龙	从空中射出能够弹跳的弓箭
石田雨龙 EX	从空中向对手进行射击
浦原喜助	在我方的正面放出血霞之盾
四枫院夜一	瞬间移动到对手的身后
平子真子	交换我方和对手的灵压槽
猿柿ひよ里	吹飞并导致对手气绝的攻击
矢胴丸リサ	一定时间内灵压爆发的攻击力上升
六车拳西	一定时间内我方的攻击速度上升
山本元柳斋重国	向对手使用留刃若火
碎蜂	瞬间移动到对手的头上
朽木白哉 万解	向对手使用千本樱景严
朽木白哉 始解	一定时间内蓄积灵压的速度变快
泊　村左阵	一定时间内背投技的伤害值上升
京乐春水	向对手放出龙卷风
日番谷冬狮郎 万解	向对手放出冷气的冰柱
日番谷冬狮郎 始解	使用冰的轨迹攻击对手
更木剑八	一定时间内处于超级装甲的状态
涅マユリ	放出令对手混乱的毒雾
浮竹十四郎	以不断受伤为代价换取攻击力上升
吉良イヅル	对手的移动速度下降
雏森桃	使用令对手气绝的闪电
阿散井恋次 万解	一定时间内攻击力激增防御力低下
阿散井恋次 始解	一定时间内我方的攻击力上升
伊势七绪	在对手的头上降落花瓣
桧佐木修兵	一定时间内我方的移动速度上升
松本乱菊	在我方的周围发动范围攻击
草鹿やちる	一定时间内移动速度激增攻击力低下
涅ネム	一定时间内伤害值转变为灵压值减少
斑目一角	攻击力激增但是无法进行防御
绫濑川工亲	吸收对手的灵压槽
蓝染总右介	一定时间内我方处于无敌的状态
蓝染总右介 EX	向对手使用黑棺
市丸ギン	使用灵络向后方移动
市丸ギン EX	使用灵络向后方移动
东仙要	向对手使用废炎
ウルキオラ	一定时间内灵压奥义的攻击力上升
ヤミー	发射数发虚弹进行攻击
グリムジョー	发射虚闪进行攻击
ルピ	使用令对手气绝的触手
ネル	一定时间内收到攻击后灵压槽大幅度上升
卯ノ花烈	中等程度的体力回复

同伴名	援护效果
虎彻勇音	一定时间内造成的伤害值转化为体力回复
射场铁左卫门	一定时间内以减少体力值的代价使用强力的灵压奥义
山田花太郎	我方的体力徐徐回复
志波空鹤	向对手的脚部使用花火
ハッチ	一定时间内对手无法蓄积灵压槽
罗武	一定时间内对手的攻击速度低下
ローズ	一定时间内对手是男性则攻击力上升，反之防御力上升
白	对手的同伴槽减半
黑崎一心	发动时根据灵压槽剩余量的比例提升攻击力
黑崎夏梨	发动时根据灵压槽剩余量的比例提升防御力
黑崎游子	少量回复我方的体力
小岛水色	追加一管灵压槽
有泽たつき	一定时间内向倒地的对手进行追击
浅野启吾	一定时间内受到对手攻击就被吹飞
ドン・观音寺	向对手使用加农炮
柚屋雨	向对手使用机关枪
斩月	一定时间内刀武器的攻击力上升
コン	向对手使用突进攻击
りりん	一口气将灵压槽升至MAX
之芭	瞬间移动到对手的面前
藏人	一定时间内使用灵压奥义的耗费量减少
チャッピー	一定时间内跳跃直接攻击的伤害值增加
エドラド	发动火球进行攻击
シャウロン	发射特殊弹的攻击
ワンダーワイス	发射强力的虚弹进行攻击

隐藏要素

游戏对应前几作的记录。在鉴赏模式下选择“CONVERT”后系统将自动依次检索1、2、3代的存档。留着1代记录的话追加奖励5000点分数，2代记录追加奖励10000点分数，3代记录追加奖励20000点分数，共计35000点。也就是说，如果拥有全部前三作的存档，那么一开始就可以使用三番队队长市丸ギン、六番队队长朽木白哉和副队长阿散井恋次、以及十番队队长日番谷冬狮郎等其他实力强劲的角色。所以玩过前几作的话不妨去跟朋友们一块分享存档吧！

隐藏服装

角色模式下的人物刚开始只有两种颜色的衣服可供选择，随着当前级别的提升有一部分角色会追加两套新的服饰。像在原作中无法见到某角色的学生服、便装，甚至包括旗袍等一系列恶趣味的服装搭配都会接连登场。战斗过程因此变得更加白热化！

究级的双人援护特例

按照以下的步骤使用双人援护攻击会出现非常霸道的场面，想避免真人格斗事件发生的话请勿在同朋友的联机对战中展示，因为很破坏游戏的平衡性。

1、主角色选择为除了日番谷冬狮郎 万解、日番谷冬狮郎 始解、浮竹十四郎以外的任一名人物。（这3人只要选了其中之一下面的情况就无法实现）

2、角色类型选择为死神SOUL。（另外的两个模式无法实现）

3、同伴角色选择为日番谷冬狮郎 始解和浮竹十四郎。

4、随便采取什么方法都行，总之尽早将同伴槽都蓄满至MAX的状态。（日番谷冬狮郎 始解蓄满的速度比较快）

5、同时发动双人援护的攻击连携技。

6、在援护攻击的时间差内展开进攻。

7、迅速释放灵压，用灵压奥义连续压制对手，这样的话在援护攻击的效果消失前同伴槽又会蓄满至MAX的状态。

8、重复5～7的操作。

这个特例成立的关键在于日番谷冬狮郎 始解和浮竹十四郎这两名同伴角色，他们双人援护的连携技是从屏幕外发射数道能量波攻击对手。这个技能不仅威力巨大，还带有破坏敌人防御的特殊效果，也就是说一旦成功施展出的话就几乎等于进入完全无敌的状态了。

FINAL FANTASY TACTICS ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争

PSP | SQUARE ENIX 2007.05.10
SRPG 1~2人/5040日元
最终幻想战略版 狮子战争 记忆容量448k

全分支剧情详解

■ 空贼 巴尔福雷亚加入

1、ゼルテニア城的战斗结束。

2、到炭矿都市ゴルランド的酒场中看传言（也就是第一项）中的“盗贼出现”。

3、到贸易都市ドーター酒场中看传言“寻求、护卫！”。

4、在大地图上随便选一个地方移动，会在原地发生战斗。

5、战斗中全灭敌人，并且保证巴尔福雷亚不死。

6、达成以上条件后加入。

■ 神殿骑士クレティアン事件

1、ランベリー城所有战斗结束。

2、直接到贸易都市ドーター，发生战斗。

3、敌方是神殿骑士クレティアン，为了阻止主角见到他大哥，刚剑的女骑士会作为NPC出战。

注：如果没从贸易都市ドーター走到イグーロス城，直接从上面道路到达イグーロス城，这个事件就不会发生了。

■ 劳动8号、贝奥夫、蕾洁、克劳德加入

1、机工士必须在队中。

2、第4章时到机工都市，发生剧情。

3、到炭矿都市的酒场中看传言中的“炭矿的亡灵”。

4、到达王都ルザリア后发生剧情，对话中选项选择第2项。

5、到炭矿都市自动发生战斗，一共4场。战斗结束后贝奥夫和圣龙加入。

6、拿着贝奥夫给主角的水晶到机工都市，劳动8号加入。

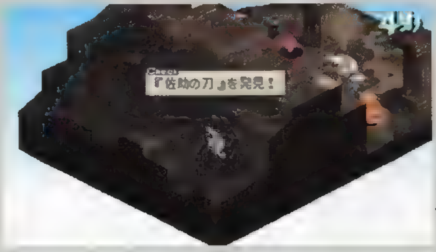
7、剑圣加入后，到ゼルテニア城酒场听传言中的“诅咒之岛”。

8、到达贸易都市ザーギドス，出现和爱丽丝相像的卖花少女，选择第2项。

9、回到技工都市，发生剧情。

10、到地图上面的诅咒之岛，进入打败劳动7号后，贝奥夫和人类形态的蕾洁正式加入。本场战斗中，两个柱子上稀有物品为最强的枪和最强的盾，图中位置可以得到“佐助之刀”。

11、到机工都市，放入圣石后克劳德被召唤到



FFT的世界中。

12、イグーロス城战斗结束后，到贸易都市ザーギドス发生战斗。克劳德加入。

13、到火山最高的石柱上用“道具发现移动”可以捡到极限技专用武器。

■ 蕾洁被绑架事件

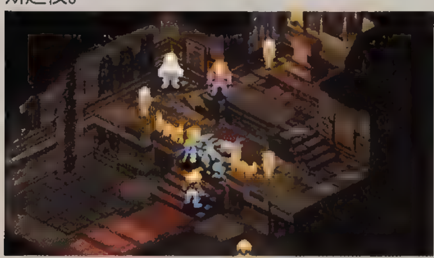
1、完成诅咒之岛的剧情后，在酒场看传言“ライオネル的新城主”。

2、完成圣地ミュロンド的战斗后，到ライオネル城，发生蕾洁被绑架事件。

3、事件之后进入战斗。

4、上面战斗结束后进入城内继续战斗，结束后两人归队。

注：ブレモンダ被击倒后会变成黑龙ブレモンダ。这个事件的战斗中可以得到源氏の铠和宙斯之杖。



■ 北天骑士团的危机

1、完成圣地ミュロンド的战斗。

2、圣骑士アグリアス和アリシア、ラヴィアン（第2章开始加入的两个女骑士）都在队中。

3、到ゼルテニア城，发生与オヴェリア公主相见并赠刀的剧情。

4、到魔法都市ガリランド看传言“北天骑士团的危机！”。

5、到盗贼之砦发生战斗，敌方装备都不错。

■ アグリアス生日事件

1、机工士、圣骑士アグリアス和アリシア、ラヴィアン（第2章开始加入的两个女骑士）都在队中。

2、资金超过50万。

3、第4章时，在巨蟹月1日到任何一个城中，发生赠送生日礼物的事件。

4、剧情结束后资金少5万，得到女性专用装备——ティンカーリップ（AT+3、MA+3、圣强化、永久ヘイスト、プロテス、シェル）。

注：在到双子月的时候直接前往炭矿都市和王都最为稳妥。

全职业使用心得

——普通职业使用心得——

见习战士
转职条件：初始

见习战士是非常基本的职业，刚开始就有，由于是初始职业，能力值较低。在技能中，JP获得UP是初期乃至后期练职业等级或技能时都用得上的。魔兽使（まじゅう使い）可以引发怪物的隐藏技能，要求附近1格，高度3以内。

投石在最初期可以当作远程攻击来使用，原来在PS版中是作为练级或练职业的最佳手法，不过由于这次游戏的拖慢，投石技能也难逃此劫。不过，蓄力（ためる）这个技能不受托慢的影响，成为了这次练职业点数的很好选择。

MOVE+1在刚开始的时候还可以用一用，不过没多久就能出盗贼了，还是盗贼的+2更加吸引人吧。

道具士
转职条件：初始

全职业能力中算差的了，一般都是用来踩降级陷阱进行反复培养用。道具唯一有点就是即时使用，但由于效果不受魔力、信仰等影响，效果没法提高。这个职业自带投掷道具（アイテム投げ）技能，可以让道具使用的距离变为1−4格，如果中间被障碍或战斗单位挡住，也是没有意义的。而其他职业想使用道具时，装这个技能似乎感觉有些鸡肋。

这个职业有3个技能比较实用，第一个是自动用药（オートポーション），这个是被动技能，发动率为勇气%。受到攻击后，会自动使用回复药进行回复，而使用的回复药都是从低级开始，如果身上有低级和中级的回复药，自动使用中级的。所以想使用这个技能前，清空自己手上不想使用的低级回复药。最高级回复药一次能回复150，在中期算不错了，就是烧点钱而已。



装备保护（メンテナンス），防止战技、偷盗、刚剑等对装备的破坏或偷盗。这个技能在剧情中基本是用来对付刚剑的，不过由于这次有对战要素，装备保护就格外重要了。

移动发现道具（アイテム发现移动），打某些很有料的地图时能用上，拣道具时分为两种，一种普通的一种稀有的，捡到稀有道具的几率是（100-当前勇气）%。

骑士
转职条件：见习战士LV2

骑士物攻成长还算比较不错，主要攻击技能是战技，前面几个是破坏武器防具和MP，后面3个是降低对象的物攻、魔攻、速度。相对来讲，后面3个是战技的重点，可以直接降低对象攻击力和行动次数。命中率是50+当前物攻。战技支持二刀流技能，可以攻击两次，能事半功倍。战技还是凭依武器射程的，也适合远程角色使用。

装备武器防御（装备武器ガード）是使用武器上的回避率，没有这个技能时，武器的回避率就是摆设。武器的回避为身后以外。

盾装备可能、剑装备可能，让不能装备这些的职业可以装备。比如练使用剑技的角色时，由于很多职业不能使剑，剑技也就白费了，加上技能后会更轻松。注：这里的剑中不包括骑士剑和暗黑剑。

弓手
转职条件：见习战士LV2

初期中速度出众，也是少数的远程系之一，根据自己所在高度可以影响射程高度每+2射程+1，反之同理，但对自动弓这种直线轨迹的无效。蓄力技能要配合回合表使用，威力还是可以的，也可以让其他职业使用，特别是二刀流，两次攻击都是蓄力的伤害。不过只是锁定地区，不是锁定单位，而且蓄力后就不能移动了，蓄力减半技能对这个也是无效的。

精神统一是很实用的技能，可以无视对方的物理回避率。对见切有效，对空手入白刃是无效的。

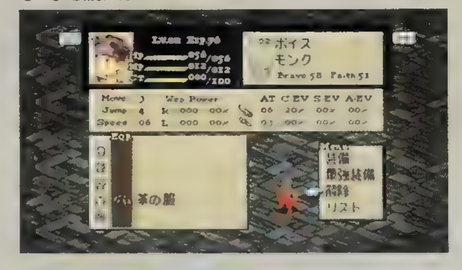
武僧
转职条件：骑士LV3

物攻和HP成长都很优秀的职业，大概也是不能装备武器和头部防具所导致的（女性缎带和手包除外）。装备二刀流后，空手攻击也是两次。

拳术无消耗，而且性能也不错。只是受高度和距离的限制比较大。波动拳、地裂斩、查克拉（チャクラ）、气孔术、苏生都是非常不错的技能。

两个用于反击的技能中，反击（カウンター）是在对象攻击之后进行反击，而识破（ハメドる）是在对象攻击之前进行攻击，然后才是对方攻击。两个被动技能的几率都是勇气%。

支援技能中的格斗可以将空手攻击的伤害提高50%，对空手行动的成功率也有影响，比如空手时的偷盗。



白魔道士
转职条件：道具士LV2

白魔法的实用性很高，但由于有咏唱速度的原因，越高级魔法所需的时间越多，使用蓄力减半技能减少咏唱时间是常识，所以在选择魔法时尽量选择唱得比较快的。像回复魔法共分4级，一般到第3级就足够了。

白魔法的效果受信仰和魔力影响，直接提高这两个有时比使用高一级的魔法更实惠。

魔法防御力UP实际上就是降低1/3魔法伤害，可以和降低魔法伤害的魔法效果叠加。

黑魔道士
转职条件：道具士LV2

该职业魔攻和魔攻的成长是全职业最高，魔法攻击的主力职业。

炎雷冷三系魔法的情况和白魔法中的回复差不多，都以选择咏唱速度合适的为主，一般也是到3级就够。

除了三属性魔法外，还有毒、即死、青蛙、核融。毒魔法基本没有什么实用性，即死由于几率太低，经常浪费攻击机会。青蛙魔法是异常状态魔法中的主力，也是练级必备。核融魔法是无属性的，可不是炎属性的，这个除了MP消耗较大外，算比较不错的主攻魔法了。

魔法攻击力UP是让魔法伤害上升1/3，对于黑魔来说用处不大，一般都会选择蓄力减半吧，但是对于使用算术的黑魔来说就很可怕了。

时魔道士
转职条件：黑魔道士LV3

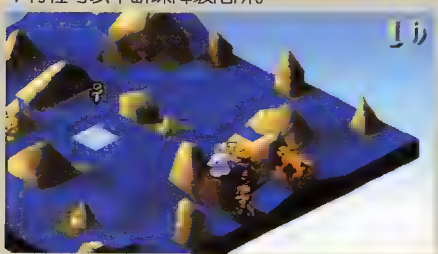
拥有很强的辅助能力，加速（ヘイスト）的效果是速度×1.5，非常实惠，经常能先于敌方的一些角色行动。不过这个魔法通常一级就足够了，因为即便是高级的，效果也没变，只是面积变大了。缓慢（スロウ）和加速的效果相反，一般是对敌方使用的，也是不需要升高级。

停止（ストップ）和立即行动（クイック）的效果也很不错，一个对敌方使用，一个对我方使用。中停止效果后，基本上就是任人宰割了。

重力魔法按比例计算伤害，低级是对象的1/4，高级是对象的1/2，打BOSS系角色很实用，不过就是命中是缺陷。陨石不存在命中上缺陷，但咏唱速度却是很头疼的事。

MP替换（MPすり替え）可以用自身MP承担伤害，而且伤害值如果超出了MP最大值，多余的也不会加算到HP上。蓄力减半（ショートチャージ）基本是咏唱魔法系必备，对克劳德的极限技也有效果。

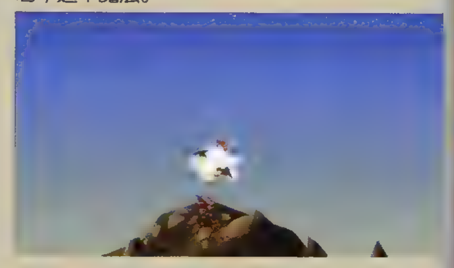
瞬移（テレポ）的特性是超出自身移动力的格数时，每超出1格，成功率就-10%，利用这个特性可以不断踩降级陷阱。



召唤士
转职条件：时魔道士LV3

召唤魔法特点是识别敌我方，本身范围就大，所以不会误伤。不过这也是一个让人头疼的职业，召唤魔法MP消耗较多，咏唱速度也慢，所以在支援技能方面，MP半减和蓄力时间半减让人很难取舍，不过一般都是找个会拳术的在边上帮忙补充MP，阴阳术中的MP吸收虽然也可以，但是由于敌方怪物或物理职业都是没多少MP的，很没效率。

召唤魔法中最实用的就是帮我方抵挡物理伤害的石头人，咏唱速度快，效果也好。另外，最终召唤魔法黄道（ゾディアーク）需要在隐藏迷宫的最底层，让我方召唤士中该魔法不死才可以学到。比较稳妥的方法是在最底层遇到随机出现的召唤士，用战技降低他们魔攻，然后中这个魔法。



盗贼
转职条件：弓手LV3

前期从敌人身上获得好装备就靠他了，很多实用技能也在他这里，速度成长很优秀。

偷盗几率受速度影响，通过攻击力UP也可以提高几率。偷心（ハートを盗む）只能对异性使用，可以对怪物使用。密猎可以获得怪物身上的物品，具体可以查上期怪物资料。

接物（キャッチ）主要用于接95－99级投掷过来的武器。

话术士
转职条件：阴阳士LV3

说得敌方加入、调整勇气、信仰值的必备职业。劝诱可以说得敌方角色或怪物加入。对怪物使用话术时需要魔兽语（まじゅう语）这个技能，由于话术士自身常备能力中就有这个技能，所以就不需要装备了。

话术士可以装备火枪，但总体能力不强，只能作为调整勇气等特殊情况时使用。

阴阳士
转职条件：白魔道士LV3

和时魔差不多，多数是辅助的状态魔法。魔吸唱和命吸唱是很实用的两个技能，特别是命吸唱，按比率给对方伤害，对BOSS系极为实用，命中率也比时魔法中的重力要高。用这个魔法还可以知道那些HP未知的BOSS血量。

此外，狐鸡鼠也非常不错，使用两次左右就

张其弘	为了拥有NDSL和PSP，只能学习、学习、再学习了。
读者资料	男，16岁，辽宁省瓦房店市得利寺镇三八队诚信精油商行，116300

可以让勇气60多的对象变成小鸡状态。

风水士
转职条件：武僧LV4

在各种地形上可以放对应的风水术，不过由于地形限制，以及风水术附加异常状态的几率较低，风水术很不实用。风水士可装备的武器防具种类比较不错，自身能力成长也还可以，职业能力的实用价值超越技能的实用价值。

攻击力UP不光可以提升物理伤害，还能给偷盗增加几率，是个不错的技能。

龙骑士
转职条件：盗贼LV4

该职业的物攻方面不错，是普通职业中唯一可以装备枪的。枪的攻击距离为2格没有贯通攻击的效果。

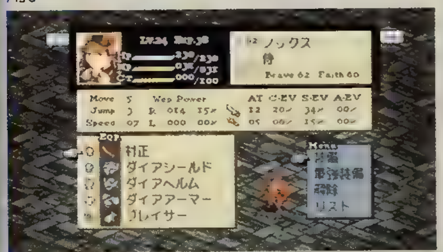
跳跃技能不用全学，学个水平、垂直做个过渡，然后直接去学水平8、垂直8就可以了。使用跳跃的时候最好用速度和物攻突出的职业，另外还要结合行动回合列表来使用。

侍
转职条件：骑士LV4 武僧LV5 龙骑士LV2

也是物攻成长不错的职业，引出技能可以识别敌我方，各种效果也十分优秀。不过由于引出的效果值是靠魔攻来决定的，所以这个职业本身并不适合使用引出，还是换个魔攻优秀的职业用引出来做辅助技能吧。

空手入白刃（白刃取り）可以完全回避物理攻击，受到攻击时的几率是发动完全回避的效果是否成功，所以和自身物理回避率无关，即便对方装备精神统一进行攻击，也是可以回避开的，发动几率为勇气%。不过空手入白刃对反击是无效的，对二刀流也只能回避第一次攻击。

两手持可以将武器攻击力提高一倍，也很使用。



忍者
转职条件：弓手LV4 盗贼LV5 风水士LV2

速度和物攻的成长都算不错，速度是全职业中最高的了。投掷技能可以清仓，好一点的武器也不会去扔出去砸人吧……投掷武器时，武器上的属性和附加效果也会发动。

见切是相当强的回避技能，效果是全回避率×2，包括角色自身、盾、披风，如果有装备武器防御的技能，还要加上武器上的。不过这个技能会被无视物理或魔法防御的技能破掉，在物攻方面某些时候不如空手入白刃。

二刀流，可以装备两把支持二刀流的武器，攻击时会攻击两次。发动部分技能时是以右手武器发动，是主力攻击技能。



算术士
转职条件：白魔道士LV5 黑魔道士LV5 时魔道士LV4 阴阳士LV4

被评价为破坏平衡性的职业，可以不消耗MP，不咏唱就使用所有已学会的支持算术的魔法。其实算术士本身使用算术并不算破坏平衡性，由于本身能力很低，成长率也低，即便使用也没什么太大的作为。但是魔攻高或者速度快的职业如果使用算术技能就可怕了。

算术技能要全学会，这样可以作为算术对象的就多了。魔法方面，即便是有范围的魔法，被算术后也是作用在该对象自己身上，尽量选高级魔法就可以了。

吟游诗人/舞女
转职条件：召唤士LV5 话术士LV5 男性限定/风水士LV5 龙骑士LV5 女性限定

诗歌由于是作用在我方全体的，随便找个角落里唱就行了。诗歌的效果几率都是50%，没有可以提升几率的技能，和运气赌博吧。唱歌时回避率为0，蓄力减半技能对唱歌也没有效果。

舞蹈的效果是作用敌方全体，其他跟诗歌一样。

由于转这个职业比较麻烦，所以MOVE+3一般都很少用，直接用盗贼的MOVE+2就可以了。

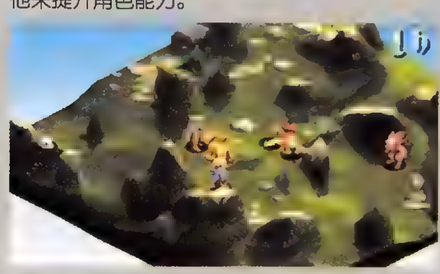


模仿士
转职条件：见习战士LV8 道具士LV8 召唤士LV5 话术士LV5 风水士LV5 龙骑士LV5

我方角色或GUEST角色行动后就会模仿该角色的行动，特殊职业技能不能模仿，如刚剑、圣剑技等。

模仿士不能装备任何装备和技能，模仿使用道具也是无消耗的。注意一点是，模仿士在模仿行动时，只是朝自己面向的方向模仿，不会转向。

模仿士的成长率在全职业中算高的，可以靠他来提升角色能力。



洋葱剑士
转职条件：见习战士LV6 道具士LV6

来自《FF3》中的职业，可以装备全武器防具，包括女性专用的。但不能装备任何技能。

最初的洋葱剑士能力较低，职业等级到8级后，能力会发生变化，移动力和跳跃力都变为4，自身回避率变为30。由于洋葱剑士无法获得JP点，也就无法按一般职业那样提升职业等级。他提升职业等级的方式是每两个职业到MASTER后，洋葱剑士职业等级就+1。

8级的洋葱剑士成长率也会提升，因为无法获得经验值，就只能靠小猪系中最高级的小猪ワイルドボー的隐藏技能，用它将小猪变为水晶，然后吃掉水晶的对象MPHP全回复，并且等级+1。

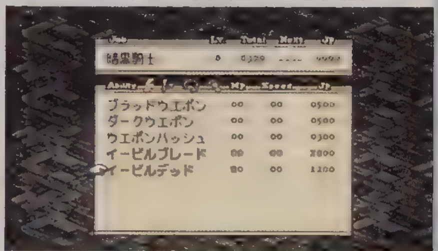
洋葱装是非常强的，不过刚剑和战技是最大的威胁，因为洋葱剑士不能装装备保护。

暗黑骑士
转职条件：该角色的杀害数在20个以上，骑士MASTER 黑魔道士MASTER 龙骑士LV8 风水士LV8 忍者LV8 侍LV8

原型为《FF4》中的塞希尔，是这次PSP版中新职业之一。物攻是全职业中成长最高的，其他能力就很一般了。

发动暗黑必须是剑类武器，新武器暗黑剑攻击力受物攻和信仰影响，信仰越低，攻击力越高。职业本身还有舍身这种提升很高物理伤害的技能，非常恐怖。

转职条件中的杀害数是指转职者的杀害数，打倒对手后，要让他变成宝箱或者水晶。



—— 特殊职业使用心得 ——

见习战士（主角）

按章节的发展会有变化，第一章只能装备流星锤、单手剑、短剑、帽子、服、袍、饰品。第二、三章可以装备头盔、盾、铠甲。第四章可以装备骑士剑。技能方面也是随章节逐渐增多的。

和一般见习战士不同，主角的见习战士成长率很不错，如果主角不走魔法系，还是学完技能后转回见习战士吧。

最后的创世魔法（アルテマ）要通过承受该魔法攻击后不死才能学会，一般都是找ランベリ一城门一战中的两个女刺客学。最好的方法是带上让对方不能移动的魔法或特技，中了之后在5格外待机，由于其他仕手技能无法攻击到，只能用アルテマ，最后就可以学到了。实际上创世魔法并不强，顶多是为了追求完美而已。

机工士（ムスタディオ）

最先获得的人物，跳跃力比较出众，狙击技

王震宇 高考近在眼前，梦想即将实现。
读者资料 男，20岁，浙江省嘉善县洪溪镇农贸市场王建善，314108

能的几率也还算说得过去。由于使用火枪，常规打法是副技能配战技。装备有二刀流的时候，狙击技能可以攻击两次。

对于后面一些隐藏人物是关键性的存在，还是不要除名了吧。由于这次巴尔福雷亚的参战，机工士快没有存在感了。



圣骑士（ホーリーナイト）

拥有圣剑技的女骑士，由于本身物攻和物攻成长比较一般，而圣剑技又是受物攻影响的，攻击力方面不是很出众。不过由于是女性角色，可以装备缎带和香水能力方面可以得到不少提高，特别是这次隐藏剧情中得到的口红，可以让她成为队伍中的主力。

圣剑技的属性是根据装备武器而定，发动圣剑技必须用剑类武器。用两手持技能使用圣剑技时，系统认定的不是提高后的武器攻击力，而是武器默认的攻击力。

天道士（ラファ）

比较没有存在感的角色，本职能力不强，成长也一般。真言攻击次数和攻击位置也是随机的，而且高度限定不够低，无法进行集中攻击，导致伤害也成问题。

蓄力时间减半可以减少真言的咏唱时间。虽然法拉天道士职业不强，但让她负责队伍中魔法系还是可以的。

天冥士（マラーク）

和天道士基本一样，使用的是里真言，攻击伤害修正方面比真言高。其他情况和法拉是一样的，想靠运气攻击的话，用里真言比较不错。如果不想用里真言，可以让他改行干别的了……

剑圣（オルランドゥ）

PS版中的平衡性破坏者，全剑技加上圣剑，再加上可以装备的物品类型，简直就是无敌，速度和攻击力够高的话单人清版是不成问题的。

由于这次刚剑改为可以攻击无装备的战斗单位，所以又多了几个可以单体攻击的强力技能。

得到剑圣后，当你决定要用他时，就意味着后面没有什么难度了。



圣印骑士（メリアドール）

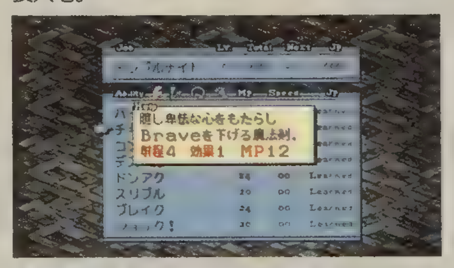
PS中作为鸡肋的刚剑骑士。由于这次刚剑改为可以对没有装备的战斗单位造成伤害，所以这次稍微有些存在感了。

因为是女性角色，可以装备香水提升战斗力。本身物攻成长率就比较优秀，还是有值得一用的价值。

神殿骑士（ベイオウーフ）

可以说是一个拥有骑士特征的魔法系角色，他的技能魔法剑实际上就是阴阳术，但不需要咏唱，部分效果和命中也比阴阳术要高，是非常不错的。

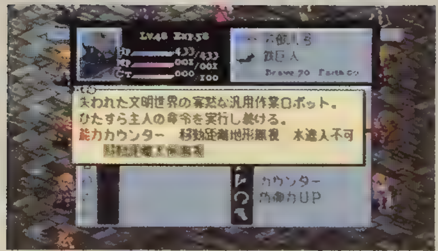
魔法剑中的チキン为勇气-50，勇气在60以内的被打中就直接变小鸡了，是个恐怖的技能，吸收HP的魔法剑也比命吸唱的命中要高。冲击（ショック！）在濒死时能显示出很大的威力，可以配合濒死立即行动。魔法剑的命中率是受魔攻影响的，装备方面多往魔攻方面投入吧。



铁巨人（劳动8号）

本身带有信仰永久为0的特性，不受任何信

陆嘉炜 让掌机充实自己的游戏人生。
读者资料 男，16岁，江苏省太仓市直塘泥桥村13组23号，215417



仰影响的魔法效果。

铁巨人本身攻击特技不错，攻击力成长方面也不错，缺点就是速度方面，实在不敢让人恭维，让主角给它提下速度还不错，但一般速度提够了战斗也快结束了。

作业技能攻击到对手后会受到反动的伤害。

圣龙（レーゼ）

蕾洁的过渡形态，会3种吐息，攻击力方面比较一般。

收到它后通常就直奔神殿变身了，很少会用这个形态。

龙使（レーゼ）

蕾洁的最终形态，三种吐息保留，而且还加了很多专门针对龙系怪物的技能。因为只能装备女性专用的装备，所以能力成长方面十分优秀。

她本身自带二刀流，可以加上格斗或剑装备、刀装备可能的技能，一般来说都是选用剑装备，毕竟两把符文剑（ルーンソード）能提升4点魔攻，加上香水的魔攻+1、永久加速，很适合使引出等靠魔攻提升效果的技能。而且本身的吐息也是靠魔法攻击力决定的。

常备技能中的魔兽语、魔兽使、调教让她成为怪物们最好的伙伴，特别是最高级的三头龙，和她在一起完全可以清版了。

把她练好了是非常强大的，即便是没有龙一起行动。

战士（クラウド）

被时空机器传送到这个世界的克劳德。在PS版中战士这个职业就比较鸡肋，能力成长方面一般不说，极限技（リミット）还必须用魔晶石剑发动，而魔晶石剑攻击力只有10。极限技需要蓄力才能使用，蓄力时间比较长，而且还只能锁定区域范围，不能锁定目标。

蓄力减半这个技能可以对应极限技。一般使用克劳德的都让他转为风水士，还能多装备一个盾。

使用这个角色可以充分看出“爱”。

比布罗斯（？）

在隐藏迷宫最底层收到的，跳跃能力全员最高，成长率也还可以。自带密猎技能，自身那几个技能也比较有意思，可以一用。

魔物猎人（ルッソ）

再感叹一下诚意，这就是一个第3章加入主角分身啊。技能方面和主角一摸一样。最后一个技能也是创世，想学的话等主角学完了打他一下就可以了。

这个角色被我拉出来时基本都是做密猎专用，真是可怜啊。



空贼（バルフレア）

PSP版中和剑圣并驾齐驱的平衡性破坏者。可装备的武器、防具极为丰富，可以装备火枪之后再装备个盾，这在PS版中也只能靠盾装备可能实现啊。

技能方面结合了机工士和盗贼的偷盗技能，机工士的存在也就被这样抹杀掉了。此外还有自己的独门技能——乱击（乱れ击ち）。二刀流时，乱击以右手武器发动；两手持时，乱击只按武器默认攻击力计算。乱击发动时无视物理回避率，武器属性、附加效果也照常。还对应攻击力UP等技能。

空贼速度成长和忍者一样，自身还带有25的回避率，自身常备技能还有装备保护。很多玩家对战时都禁用此角色了。



黄磊	我好想玩A·RPG的勇者斗恶龙啊！
读者资料	男，20岁，北京市燕山区羊耳峪13号楼4单元602，102511

一闪一闪亮晶晶 满天都是幸运星

幸运星的掌上生活秀

文/绫小路义行

如果问这个世界上最不可思议的生物是什么？答案一定是“少女”——因为有“魔法少女奈叶”，以及她奶奶“魔法少女砂莎美”。

如果问这个世界上最稀里糊涂的生物是什么？答案还会是“少女”——因为有“校园迷糊大王”，以及她姐姐“阿兹漫画大王。”

如果问这个世界上最梦幻神秘的生物是什么？答案终究是“少女”——因为有“电影少女”，以及她邻居“蔷薇少女”。

如果问这个世界上最神奇无比的生物是什么？答案依旧是“少女”——因为有“穿越时空的少女真琴”，以及她阿姨“穿越时空的少女和子”。

如果问这个世界上最凶残强大的生物是什么？答案永远是“少女”——因为有“最终兵器彼女”，以及她远亲“蒙牛酸酸乳年度总冠军超女”。（暗凌：喂……）

所以说，这个世界绝对不能没有少女。离开她们，东京塔会倒塌；没有她们，太平洋会泛滥；少了她们，陨石会撞击地球；失去她们，女仆装将丢失灵魂。（暗凌：喂喂……）

于是当美水加贺美的《Lucky☆Star》出现在漫画读者和动画观众面前的时候，几乎没有人会怀疑这四个少女将要驾驶着巨大机器人守护爱与和平的事实，于是在众所期待着能看到少女们变身换衣服时至少光环不要笼罩在关键部位的渴望中，少女们却开心地在下课后聚在了一起，开始了……吃面包？？

所以这不是部或者魔幻或者糊涂或者梦幻或者神奇或者凶残的作品吗？

所以少女们根本就不会为了服务观众而华丽地全裸变身或者一驾驶机器人就波涛汹涌露小裤裤吗？

所以我到底在瞎兴奋个什么劲？！（暗凌：喂喂……）

《Lucky☆Star》的原作漫画，基本上可以用“幽灵作品”来形容。先是由于角川书店的月刊杂志《Comptiq》因为页面空缺内容，而被作为



替补的作品填充页面。后来又陆续在《月刊少年ACE》与其他数本杂志上有一期没一期地刊登。直到因为人气突然高涨起来，才被决定作为连载作品而在《Comptiq》获得了正式连载的地位，就此那些一直追随着美水加贺美的步伐转战在各本杂志之间的读者们，总算可以安定下来，不用再过着浪迹天涯漂泊无依的日子。

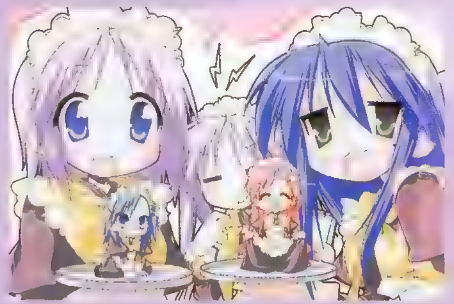
京都动画在制作完先催泪后搔痒的《Kanon》之后，在年底的另一催泪名作《CLANNAD》到来之前，外界一度在揣测这中间短暂的过渡期里，京都到底想拿什么作品来充场——毕竟有着“明明就是已经杀掉了何必还要复活你叫我们这哭完的眼泪往哪里摆”的《Kanon》在前，多数人更期望着京都动画的负责人集体引颈自杀，再推出个“没有活过来她们其实真的死了并且还要再脱给你看”的谢罪版《Kanon》。（暗凌：—_—b 那也只是你的一相情愿而已吧？！）

不过《Lucky☆Star》的一开播就惊艳了无数怪蜀黍的眼睛——继上次的SOS团舞大热之后，京都动画分明对于描绘少女的活泼动作有了经验，这次更是以四个罗莉的热舞开场，后来带着以“堆”为量词的各色女生一起开跳，那活色生香的肉体和无限生动的动作无不让人不禁要把片头倒回去一看再看，并由衷地感叹着“京都的少女才是真的少女呀，请给予那些穿着丝带网袜胸部下垂动作僵硬的大妈们以死的制裁吧！”（暗凌：你在想什么哪？！）

其实说句实话，以美水加贺美的漫画画风而言，《Lucky☆Star》真的与“萌”这个字差了千山万水那么远：过于四方形的脑袋以及像是被50T大锤捶到扁平的头发，都完全让人在书店翻阅时有想扫一眼就丢到一边去的冲动。然而京都动画却有办法化腐朽为神奇：脸太方了不要紧，有麻将比你方；头太扁了也不用怕，沙宣摩丝来帮忙。于是在动画人设和监督导演的通力合作下，动画版的女主角们一露脸便萌翻了所有居心很良和所有居心不良的观众们，尤其是那热舞动作流畅得不可思议，让人止不住要心情振奋地在电视机前高呼：“她不是一个人在跳舞！不是一个人！那一刻凉宫、长门附体！！”

从故事的发展模式上来说，《Lucky☆Star》从来就没打算走类似于“少女为了成为海贼王，于是开始了收集七颗龙珠的旅途”这样的漫长剧情路线，每一集聊的话题无非都是“巧克力面包该从哪边吃呀”“暑假作业做不完的话可不可以借你的给我抄抄啊”“觉得绫小路的文章不好笑了是因为你长大了呀”之类光是听提纲就让人想打瞌睡的平淡琐事，不过也正因为原作是典型的轻松型四格漫画（虽然也会有为了完整说完一块面包怎么掰开而动用到十六格的情况=　=），所以在看《Lucky☆Star》动画的时候，乐趣也就在于欣赏这些小女生们如何利用一根鞋带也能捆绑自己的小小笑料。（暗凌：你刚才脑子里有一瞬间想到了不干净的东西了对不对？！）

但即使如此，《Lucky☆Star》也还是给了观众太多的恶搞想象空间。单是第一话里女主角泉此方反复舔面包里巧克力酱的动作，就被人在网上REMIX成根据HIPHOP音乐不断伸舌头再缩舌头的洗脑版——当然直接把面包用马赛克挡住的人，你你你，不干净的脑子里到底在不干净地想着什么不干净的事情呀唬！！！



作为第一女主角的泉此方，长发及腰，虽然从背后看起来有点像是主攻击武器是扇子的暴力女千鸟要，但转成正面一打量却分明是个整天都没有睡好的煮山药。特征是始终呈现惺忪状的没精神的双眼，以及摆在鼻梢就变蔡琴摆在嘴角就变麦当娜摆在酒窝边就变杨丞琳的美人痣。

这个单就外表看起来不算太出众的少女，却分明在动画的片头里表现出了惊人的软骨功：一个举手比出“三”的POSE，中间三根指头竖立，拇指和小指弯曲——然而正常人必须要拇指压着小指才能正常竖立起其余三指，此方却能做到拇指与小指间距三公分，着实要让网上那些企图翻拍真人版片头的怪蜀黍们比到手指抽筋了。不仅如此，身为一个标准的OTAKU，泉此方身上所体现出的“宅”的最高境界，无疑要让电视机前一票成天喊着“我就是OTAKU”并以此为自豪的伪非们汗颜到无地自容。

小时候因为父亲喜欢玩十八禁成人游戏的缘故，而耳濡目染地逐渐爱上了玩GALGAME，不但对“监禁”一词有着惊人的敏感度，就连石章森太郎这般如此不搭边的东西她也能津津乐道地聊上一小时而不觉得累——那帮刚玩了PSP版《Kanon》就觉得自己能跟泉此方有共同话题的小白们，人家玩的可是没有删节过的成人版，比起你们手中那个只知道情啊爱啊的纯洁版，根本就不是一个

层次的东西好么?!——话说回来，从小教育自己女儿玩工口游戏的，这种父亲还真是让人心生向往……

对别的事情没有热情，但遇到喜欢的动漫杂志，总会买成三份：一份保存、一份拿出来偶尔翻看，一份则带到外面向别人宣传精彩之处拉人入伙，实在是当今优良读者的楷模，新时代完美少女的表率，不赞美无以面对家乡父老，不表彰无以跪拜先人祖宗——于是《掌机迷》的主编威胁我大力歌颂泉此方的险恶用心，大家多少也能猜出端倪来了吧?!（暗凌：…………）学习功课一般般，但平时不见用功，反倒在考试前能凭借临时抱佛脚还每每都能过关。即使对于背书毫无兴趣，然而遇到喜欢的游戏，即使是知识类的问答游戏，她也有本事把所有的问题和答案全部背下。上课迟到的借口是“朋友突然迷路，于是好心地把他带回人民广场”，实际上是网友在游戏里杀到了丛林里找不到回城的路，她主动提出护送其回到登陆入口罢了。送人生日礼物会是凉宫春日的团长袖章以及“Toheart2”的COSPLAY校服，说话时时常脱口而出就是某动画的经典台词。

如此一个OTAKU少女，你不仅拿她毫无办法，也会因为她能把《龙珠》的主题歌唱到声嘶力竭而由衷地喜欢上她。

她还有一个表姐，女警察，平时一副和蔼可亲的样子十足有着随时可能喊出“我是墨东署霸王花”的嫌疑，但一开车就会暴走成藤原豆腐店的第三任接班人，不但脸部线条会突然粗犷成黑线密布的毛笔脸，排水沟强制转弯法更是运用得出神入化——那一刻她不是一个人在开车！不是一个人！藤原拓海在这一刻灵魂附体！！

柊家姐妹花——原谅我继上一次《Kanon》里的披肩女之后，被迫再次屈服在简体中文排版软件的淫威之下，柊这个字一上版式就自动给我乱码成不晓得哪国的语言，连身为这些字的爸爸的我都完全认不出它们原本的面目来。镜和司纱作为异卵双胞胎，在个性和外貌上都有着相当大的差异：一个是“马尾辫很萌是吧?那我就双倍萌给你看！”的双马尾少女；一个是“既然姐姐已经是双倍马尾了，那我干脆就不用辫子了”的发带少女，各有各的萌点，也各有各的粉丝。（暗凌：话说你那到底是什么样的解说啊?!）身为姐姐的镜，学习好长相好，但由于是典型的闷骚个性，因此喜欢的不说喜欢讨厌的非说讨厌而导致她在班里总是没有朋友。在面对泉此方的时候，常常因为忍不了对方懒散加OTAKU的个性而暴怒，于是沦为此方口中的“暴戾女”。这一点在夏夜祭典的时候更得到验证：捞金鱼的摊子前，所有金鱼仿佛感应到她身上的戾气一般，都会本能性地躲开。做料理的天分让人担忧，即使会浑水摸鱼地把自己做的饼干混在司纱做的饼干里，也会因为此方的心理作用而立刻品尝出饼干口味的强烈反差。



相比之下，身为妹妹的司纱显然走的是“我有一张罗莉脸，而且还呆呆的，你想不想来推我呀”的可爱路线（暗凌：-_-b 你到底知不知道你在说什么啊?!）。虽然一直尝试着努力做好每一件事情，但她天生的小迷糊个性还是会让她的努力泡汤之余常常起了反效果。一起去海边玩的时候，会因为此方的一个烂到没治的鬼故事而不敢独自上厕所，在海边拣到了一个海螺便立刻自我陶醉地坠入听海的浪漫幻想中——然而随后发现海螺里寄居着恶心虫子的事实之后随即泪奔的个性，还是证明了不管是张惠妹还是徐熙娣，在听海之前都最好先确保这片海域够干净才是。海边游泳完后集体洗澡的那一幕，被长发遮挡住重要部位的此方、镜和美幸三人成了怪蜀黍们怨念的集中物，唯一的希望就压注在头发短得你就算用直板烫也拉不到脖子以下的司纱身上——无奈镜头一转，与司纱那天真笑容相得益彰的是那足够民航班机紧急降落的平坦身材，于是不只是感觉被欺骗了的观众在泪奔，当初那信心十足在绫小路面前豪爽地“我赌一百块司纱会露点，除非那监督有本事瞒天过海用其他毛发挡住没有头发遮挡的胸前！”的朋友甲也拼命地朝着夕阳泪奔而去：“呀呀呀，我忘了还有肥皂泡呀呀呀！”（暗凌：真是什么人有什么样的朋友……）

作为四人小团体中最接近于完美的高良美幸，实在是一个近视眼版的实现留。长相漂亮，眼镜娘属性，身材好又丰满，个性是萌死人不偿命的天然呆，就连唯一的缺点都是怕看牙医这种说出来还是会惹得人大叫“好可爱呀好可爱”的小胆怯，实在没有理由会让人放弃对这位少女诸般不切实际的幻想。美幸是四人中唯一一位会让其他

三人没办法吐槽的特别存在，不仅因为她博学多识的程度可以拿来代替google和baidu(所以她是新霸主“googlebaidu”——冷笑话），更由于她仿佛圣人一般的超强包容力，足以将任何嘲讽都轻易化解成是吹面不寒杨柳风一样的善意发言，这种情形类似于会将“你这该死的编辑能不能不要老催我的稿呀唬”愤怒抱怨理解成“每次都让你催稿，编辑大人我错了”一般的和颜悦色，所以暗凌你为什么就不能天然呆外加眼镜属性地让我燃起主动交稿博君一笑的斗志呢？（暗凌：－_－# 长得不是你憧憬的类型还真是对不起啊！！！）

不仅美幸本身够萌，就连她老妈也都是一水的萌属性：单是片头里美幸老妈那个一秒钟的微笑挥手动作就证明了“萌女必有其母”的正确性，而一句“既然美幸你怕去看牙医……那我就把牙医叫到家里来吧”的“善解人意”更是天然呆得让人想不OTL也难。

还有此方的班主任老师奈奈子，片头里让人误解为金发正太的那一位。喝完酒豪爽地一脱上衣顿时叫当初看走了眼的人肃然起敬：“宽恕我等眼无珠，不识庐山真面目”。当然对比此方表姐华丽的飙车技（握方向盘看水杯里的水没溅出时那冷静的一句“超过他的唯一机会就是……前方的五连发夹弯！”，简直帅到让人要怀疑监督大人您年轻的时候是不是有做暴走族啊啊啊），奈奈子的车技则烂到令泉此方平静地沉醉在夕阳中说出一句“因为我晕车所以每次出门坐车都要带好晕车药，但坐奈奈子的车就完全不用吃药呢”——不过换句话说，以不晕胜晕车，这奈奈子其实也越发接近开车的最高境界了呢……

融合了OTAKU感兴趣的各种恶搞，又有着轻松诙谐的分段小故事，仿佛生活在我们身边的生动角色，就连每话片尾拿来充场面的木讷男和双重人格少女都有着夸张的人气，几乎所有类型的人群都能在这部作品中找到属于自己的乐趣，这也是《Lucky☆Star》会大红大紫的原因所在。

在动画开播之前，由于漫画的口碑相当好，就已经先行推出了广播剧的CD，并且伴随着CD的热卖，NDS上发行的同名游戏就已经先行在玩家群中打下了坚实的基础。随着动画版的轰动播放，DS上的游戏续作也紧随其后热闹出炉，一时间在ACG界都造成了热烈的反响——动漫游都到齐了，紧接着就该是模型手办界的新话题了！

两款游戏的类型都是益智类，可以做到随时随地都能拿出来消遣一下，就娱乐性上来说，很适合短时间的打发无聊。第一作单纯以计算游戏为主，为了避免玩家审美疲劳，第二作还加入了英语单词的测试，并且可以使用的角色多达15名，配合声优们敬业的演出，让玩家在“萌”中轻轻松松地享受学习的乐趣。游戏分为“情节”、“训练”和“WI-FI对战”三种模式，另外还有丰富的“育成要素”。此外还可以计算出玩家的“OTAKU脑”和“萌脑”指数，对于OTAKU和平常玩家来说都有着不小的吸引力。

现在判断一个人是不是动漫迷或者是不是OTAKU的方法已经越发简单了：只要问他一句“你知道《Lucky☆Star》吗？”，回答“我不是罗莉控”的一定就是心虚的怪蜀黍们，回答“我跳舞也跳得很棒”的一定就是不服输的别扭大姐姐们，回答“OTAKU少女就是神”的一定就是心里还没彻底阴暗的大葛格们(间或可能夹杂着一两个中年微胖戴眼镜的死宅男)，回答“泉她老爸的背影跟镜她老爸有着惊人的相似，他们俩之间一定有着禁忌而美丽的恋情”的一定就是不把世界搞到只剩下男人跟男人以及旁观者自己的同人女们。

而胆敢回答出“那是什么东西？可以吃吗？”的人——请不用吝惜你的双脚，用力把他送回他该回到的火星去吧！

是的，在秋番的动画狂潮到来之前，作为春番里最抢眼的一部作品，《Lucky☆Star》已经当之无愧地成为了眼下日本和国内都最被追捧的超人气动画，不只每一个少女都拥有了自己强大声势的粉丝群，就连片头中某个莫名其妙出现的躲在电线杆后偷看放学的小罗莉的怪蜀黍，也竟然有了声势庞大的后援会——单就这种疯狂程度，你又怎么能拒绝这股汹汹袭来的“幸运星狂潮”？！

喜欢罗莉不是错，就像男人哭吧不是罪一样，男人可以有一百个借口在女生面前坦然地痴迷着《Lucky☆Star》里的各色少女——当然，就算没有几个男生出现在这部作品里，你有一天也会惊讶地发现你的女友会惊人地爆出一句呼唤：“呀！此方他老爸的背影真迷人！”

少女果然是这世界上最可怕又最无敌的生物，而最迷人又最美惑的生物，则是少女的父亲……



PGBAR

VOL.34

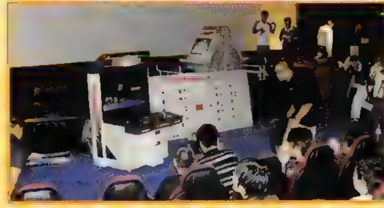


→在KOF98中日比赛结束后，双方选手很友好地在一起合影留念，现场的气氛非常好。

●这段时间还真没闲着，先是编辑部的众小编们一起去电影院连续看了两部晚场的电影，其中一部就是最近才刚刚上映，并且人气颇高的《蜘蛛侠3》。总算是在电影院中享受到了由现代技术所打造的大片效果，制作商果然是舍得砸钱，整部电影中到处都充斥着华丽得掉渣的CG与特效。看来，游戏的画面表现还是无法跟电影相媲美啊！在两者都在不断进步的前提下，电影始终还是领先着游戏。当然……电影的剧情另算……说实话，这次《蜘蛛侠3》的情节实在俗得让我想哭……

●再说件最近很得意的一件事吧。5月26日由“神采飞扬”赞助的“中日KOF98对抗赛” 在北京万达电影城拉开了战幕，小枫有幸以DR记者的身份参与了整个赛事的报道。这次比赛以中方完胜而告终。小枫在现场见到了多位中、日双方的顶尖高手。最让人欣慰的是，在比赛结束后，小枫还与一直很喜欢一位日本KOF高手、曾获得多个日本国内KOF比赛冠军的大御所先生合影留念。大家如果想要关注整个赛事的具体报道，请参看最新一期Vol.207的《电子游戏软件》，我会在那里向大家汇报整个比赛的详细报道。请大家小小地支持一下吧!

●挑了个大周四的时间，全编辑部30多口子去“欢乐谷”玩了一趟。什么?你问“欢乐谷”是什么地方，其实说白了就是游乐场——比较豪华的那种。可能是之前都没去过的关系，在门口集合时看大家都是神情自若的样子。小枫之前曾经跟老婆去过一、两次，颇了解里面的“恐怖”，至少心理上已经有准备了。结果果然和想得差不多，面对着动辄几十米高的各种“游乐设施”，平时接触甚少的诸小编们多选择了逃避。经常能听到如：“太吓人了！实在是不敢坐啊！”“不行，坐了一个下来腿都软了……”之类的话语。回家以后把这次活动的整个过程跟老婆大人讲述了一遍，她对我说了一句颇经典的话：“你们那儿的人，还是比较适合在家里‘宅’，游乐场，不适合你们呀！”我觉得她说得没错，这些平时在游戏中叱诧风云、所向披靡的高手们，实际在某些方面真是缺乏锻炼呀……别看小枫现在是在这儿说别人，其实自己也好不到哪去，哈哈哈！



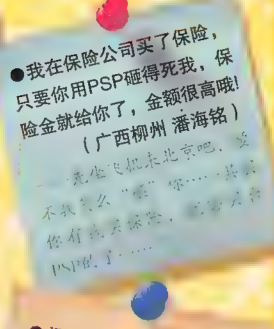
↑这次KOF98比赛的场地颇具规模，也很专业，可以说是国内相关比赛的典范了。

左寅	本来以为生日可得到一部GBA，可是当我向我妈要零花钱时，女朋友打电话来，被我妈听到了。
读者资料	男，14，广东省湛江市徐闻县徐闻中学七一班，520000



●竟然有人骂枫?!哎!活该!（偷笑）(偷笑得忘了写姓名的某读者）

——哈哈哈哈！这就是“坏人”的下场！

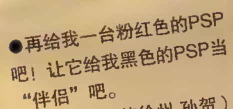


●我在保险公司买了保险，只要你用PSP砸得死我，保险金就给你了，金额很高哦！

（广西柳州 潘海铭）

其实我很想在跟大家闲聊之前写些什么，但是在电脑屏幕前石化了半个小时后却一个字都没挤出来。以前暗凌MM不是一直说我是“掌机迷第一喷”吗？看没看着，我也有写不出来东西的时候……哎！平时跟朋友扯皮的时候总是一套一套的。到了需要我贫嘴的时候却发现没话了……

肚子疼，去WC先……



●再给我一台粉红色的PSP吧！让它给我黑色的PSP当“伴侣”吧。

（江苏徐州 孙贺）

●问：你希望PG增加哪些方面的内容？答：“岚枫的一日生活”、“剑纹拿着片手剑杀死一只蚊子”、“翔武的初恋”等等……



那个……在这里小枫要跟江苏徐州的刘雨薇MM尤其说一声谢谢！在上期PG BAR中的“高考励志专题”中，刘雨薇同学就提过之前已经给PG编辑部的众小编们寄了一盒软糖。可是因为小枫的疏忽而没有在后面的回复中跟你说，当时我并没有收到那样东西。而更让我感到十分愧疚的是，在刚刚做完上期杂志后，小枫就在装回函卡的大纸箱的最下面发现了一个神秘的包裹，而里面装着的正是刘MM寄过来的“Hello Kitty果汁软糖”。

在包裹中，刘雨薇同学还附带一封简单的来信：

To：《掌机迷》的All小编，

排排座，吃糖糖！

祝大家在四月中工作顺利，每天都有好心情！某薇4月精选糖果！The Best Wishes For You!

Happy Birthday to myself!

To某枫：吃完要把盒子摆在显眼的地方!（邪恶笑……）

19号过生日的某薇……

实在是非常抱歉，某薇四月份寄过来的糖果，小枫在五月底才收到。也十分遗憾地错过了祝贺刘雨薇MM生日快乐的机会。不过，你把好吃的糖果跟PG的诸位小编一起分享，这也能算是一种庆祝生日的方式吧。虽然已经晚了这么久，但我还是很想对你说一句：“刘雨薇，生日快乐！”希望明年的生日，我们依然可以一起度过。

最后说下，糖果已经被编辑部的众狼们一扫而光，不仅是PG的编辑，就连DR的小编们也借光吃到了美味的软糖。自然，他们是羡慕得很，咱们PG的读者就是好啊！另外，那个超级可爱的糖盒已经被某枫收藏，现在就被静静地放在我的办公桌上，我会好好珍惜的，谢谢你的心意！



↑ Hello Kitty的软糖包装实在太可爱了，甚至有种舍不得吃的冲动。

陈皓杰	为了PSP，让方便面来得更猛烈些吧。
读者资料	男，13，江苏省无锡市东亭镇映月苑二十号202，214101

???
MIDORI

众编辑！ 便便！ 见信好！这是我第一次写信给[illegible]！
不知道写什么好……问几个问题好了，请一定回答哦！

1 我打算放假入手一台NDSL，请问一下，不是！请推荐一下！
我是应该买（　）请排序。（3分）
A、美版NDSL　　B、神游iDSL　　C、日版NDSL（不知买不买得到……）
D、其它　　答其它请说明理由，（4分）答ABC此项不填。
2 如果我入手一张烧录卡，我应该买什么样的？价格多少？请全面回答！（10分）
③ G6DS Real价格多少？不会像DS-X那么贵吧？！
④ 我问题还真多，其实没问题了……不！还有一个，如何判断一台机子是否刷过机？

枫： ①**答案：** B　补充：日、美版的NDSL都很难买到，并且价格较iDSL还高，所以极力推荐神游机。
②**答案：** 目前市面上几款SLOT1烧录卡都不错（不推荐SLOT2口的EWIN2），价格也差不太多，小枫觉得买哪一款都可以。如果不着急的话可以观望一下，听说过段时间AK2就会上市了，传说有另类新功能的说。
③**答案：** 国内G6DS Real还没有正式发售，价格自然也是无从得知。前段时间小枫刚刚跟那边联系了一下，一切还是未知。
④**答案：** 现在市面上几乎就没有刷过机的DSL了，所以根本不用担心。如果实在不放心的话，随便拿一块SLOT2口的烧录卡试一下不就行了。

最后想说你给小枫的“试卷”也太不认真了吧！后两道题都没有分数，这样我还怎么打满分啊？！你随信寄过来的画也一起都登了，看来又是一个逆转FANS，快感谢我吧！



别跟我谈游戏业

广东信宜 庐深荣

前略……
不知枫大叔对国内游戏业有什么看法呢？我想是比较惨淡的吧。在我所在的城市里，游戏是个害人的字眼。凡是和游戏沾上边的人都会被认为没出息。在全市各主机销售商店里，居然连NDSL、PSP等掌机都没有……我在我们班展开过调查，知道掌机的人只有寥寥无几的那么几个，对游戏的看法更是简单，居然认为游戏就是单调的打打杀杀。差一点把我吓晕了。什么时候才能令大家都爱上游戏，那该多好啊！联机也方便多了，闲的时候几个朋友一起联上几把……

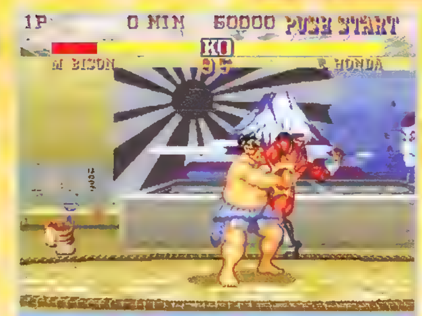
枫： 记得上个世纪90时代中期，也就是小枫和你现在差不多大的时候，也曾经有许多业内人士发表对国内游戏产业的看法。当时正处于国内PC游戏产业的鼎盛时期，很多人都乐观地以为在未来的十年内，中国的游戏产业（包括PC和家用机）会有迅速的发展，甚至有可能在短时间内跟日本、欧美等游戏业发达的地区接轨。但是事实证明，绝大部分人的预测都是盲目的。而在面对今天庐深荣同学所提出的问题时，小枫只能很诚实地告诉你，我真的看不到太大的希望。在国内大部分人还没有摆脱传统的“玩物丧志”类似的理念前；在我们的人均收入还没有达到5位数之前；在许多孩子还承受着来自学习生活的巨大压力下，“玩”——永远都是次要的。其实没什么可抱怨的，正是因为我们现在必须要做的事情还有很多，所以才必须要去舍弃一些什么。单纯的一个或几个人是改变不了大环境的，在这样的条件下，不如先从自己开始。即使现在有些不如意，但相信有一天会好起来的。所以也不用太过的感叹这些事情，随着你年龄的增长，就会慢慢的适应……

陆晓峰	世界因掌机而美妙，你我因游戏而快乐。
读者资料	男，20，201802

猴子入赘PG编辑部！！

上个月工作调动，来到掌机迷这边。实际上，我和PG的同事们一直都在一个办公室里工作，翔武就坐在我对面，大家平时都是好朋友。来PG之前风林对我语重心长地说，今后的掌机游戏是游戏界的重头戏，所以掌机游戏杂志的重要性也不言而喻。工作依旧繁多，担子依旧沉重，要在第一时间为大家提供新闻和攻略，还要和掌机玩家们增进交流，许多工作虽然以前没有做过，但是现在做起来也能够感受到辛劳之后的乐趣。火热的夏天已经到了，外面的温度足以把柏油马路晒化，我们的工作热情，也应该像这火热的季节一样啊！

PG玩家的平均年龄比电软要低一些。本人不才，经常在闲暇没事的时候做一些老夫聊发少年狂的事情，平时多和少年们接触，自己的心态都会变得年轻的。每当我看到许多读者投来的充满少年气息的稿件时，过去在学校玩砖头GB和GBA的情景就会浮现在眼前。想当初我可是将GB的《洛克人世界3》翻来覆去玩了整整半年，每一个关卡都倒背如流的“洛克达人”啊！现在不行了，呜呜呜……



↑和小枫一样，猴子也是《街霸》系列的忠实爱好者，但是从小到大从街厅到单位，一直是别人的手下败将，在编辑部经常被菜团虐待。

枫：猴子同学一直以来都是DR那边的苦力，这次终于借机会“入赘”到我们PG这边，算是一个内部调整吧。老师出身的猴子同学，知识渊博，见识广泛。对掌机更是相当的有爱，所以说他来做PG这边的工作也绝没问题。以后猴子同学可能会更多地参与到PGBAR的制作，还请大家多支持他吧！记住，他叫猴老师……

FJ·[illegible]的牢骚书

岚枫：哟！你还活着呀（最近的口头禅……）！第三次写信了吧……第一次问月莺大人的问题；第二次拜年……（只是月莺姐走了，5555……岚枫，你脚踏两条船的事情终于被知道了么……都叫你甩了你老婆了啊……）然后第三次，就是现在这封了……

记得月莺走之后的连续三期我都没写回函……受打击了……（都是你的错）不过也有值得高兴的事。哇咔咔！被人写“讨伐书”了吧？谁叫你玩世不恭，活该！平野绫有什么好嘛？写“有石田彰的游戏就是好游戏”不就没这事了？

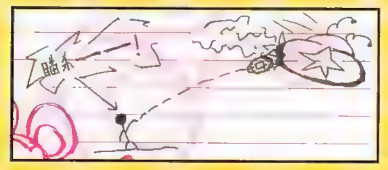
枫：……一上来就被噎住了，你够狠！竟然把小莺离开的事情以如此的理由将全部责任都推卸到我的头上。怎么可能脚踏两只船呢？！我还想多活几天呢……

其实我不是很萌平野绫，只是稍微关注一下有她演出的游戏或动画而已。石田彰……石田彰……男人的声音没兴趣……（差点被暗凌MM拍死）

你在信中贴的那个大头贴中的日本女性我还真不认识，看名字岩田香的第一反应竟然岩田聪的妹妹?!后来在网上查了下原来是个日语外教……整封信后半部分讲你硬盘的事情，我完全没看懂，请问这是天书吗？

广东广宁 冯肇智

枫帅哥：如果有一天，我在路上走着看到一只UFO的话呢，我一定用手上的GBA把它给砸下来。然后再拿它去侵略地球，将全部主机和游戏抢到手。哇哈哈哈……哇哈哈……（笑得嘴抽筋）



好奇问一下，你和DR的唯夜是兄妹、姐弟？还是表兄妹、表姐弟呢？怎么两人都是蓝头发的呀？PG跟DR两个老大都是蓝头发的，难道蓝头发才能做老大吗？我最不喜欢蓝色了，快点把它给染成粉红吧，我最喜欢了！

枫：拿GBA砸UFO……我觉得还不如用板砖，又省钱，效果还不差……竟然又有人提到我姐姐啊……关于我们的关系实在不便透露，但是有一点可以确定，那就是小枫有恋姐癖的说。千万别告诉某人哦，否则她会吃醋的，哇哈哈哈……（也笑得嘴抽筋）

付宇凡	游戏世界里抛开烦恼忘掉忧愁。
读者资料	男，18，山东省青州市衡王府西街378号三号楼二单元101，262500

这封信是用高考志愿表背面写的

上海 Zero/K

小枫是越来越怪、越来越忙了的说。又况且成了编辑部唯一完整次世代主机的人,故如今一半已被DR挖了去。加页的事还是免提了吧。就说下这回回函卡改版的事吧,说话的框太小了!能写几个字啊?而PG BAR上登得又都不短,肯定回函上写不下来。选项的字体有待改进,故特意将以前的回函卡拿上,让小枫参详参详。

当然,杂志的问题还不止于此,这回封面有了焕然一新的感觉(枫语:就是战神封面那期),赞一个!从内容来说,重心有向PSP上移的感觉。以前的,那简直可以叫“DS迷”了。虽然我只有DS,也更爱DS。不过这些也是公道话,现在杂志已经均衡了许多(虽然更喜欢DS多点)。

将回函卡的第三题拿来(79期),我想说,虽然像DR那样不好,但也应吸取DR上的长处。比如说现在PG游戏新闻报道,和以前的没啥变化,这也是遗留的最久的样式了。希望不要只是封面换了就完了。不过话说回来,现在的PG也确实增加了不少内容,如后面的独家连载等,然后却把PG总动员删了,这是我所不能接受的,希望能够恢复。

枫: 不得不先提下,你的来信我看得有点累,语句不通的地方太多了,以后要多注意哦!以这样的状态去高考的话,语文作文可能会被连累的。自己写过的东西,一定要自己再看一遍,如果自己都读不通,别人又怎么能明白你所写的内容。

关于PG,最近可能要有些调整,但不会搞“大跃进”的,还需要一点一点的去“精雕细啄”。小枫也承认,现在PG的问题依然不少,大家能看到,我们自然也知道。改是一定的,只是时间问题。内容方面,Zero/K同学在信中提到的希望“PG总动员”能够恢复,实际上当初去掉这个栏目是上面的意思,主要是PG的小编们都太忙,而且大多数人并不像小枫这样一扯就能扯一大车,时间长了就会发现没什么可写的了。

只是想暂时缓缓而已。等过段时间,栏目再开也不是不可能。所以请支持总动员的读者千万不要失望,以后还是有机会看到的。更别说成是小枫为了独霸读编栏目而把总动员挤掉了,我哪有那么坏啊?!

不愿意透露黑方块

算是无聊的涂鸦……虽然信不一定是这么折的;编辑部也不是这样的,只是想在黄昏时,小编们的忙碌一定有短暂的停顿。望向窗外(我想是这样的),然后低头继续忙碌,可能通宵。于是画了这张。希望枫さん喜欢……就是这样……



枫: 你还别说,这幅涂鸦画得还真有那么点意思。甚至有多处与现实中小枫的办公情形所吻合的地方。首先就是我的办公桌的确是挨着窗户,但想要像画中这样坐在上面的确有难度。太高了,而且也没地方给我坐。不过偶尔看看窗外的景色倒是没问题,平时总是对着电脑,如果不经常地望望远处,眼睛会受不了的;信与回函被放在大纸箱里没错;样刊不是竖着摞的,而是立起来整齐地被放在桌子的一侧,这一点也算勉强及格;桌前有笔这是肯定的,平时经常要画画版式和改校稿,没笔怎么行?但眼药水就算了,一直没那个习惯;显示器的确是CRT的(想过段时间把自己的本本搬来),但很少在上面贴条,我见过其他许多编辑都这样做过,把近期要做的事情写在贴条上然后贴在显示器的边缘上,以提醒自己别忘了;我的新手机CHT9000竟然也有,你观察得够仔细,但印有PG字样的水杯不是我的习惯,平时都是买水喝的……

总之,这幅涂鸦的场景相似度至少有50%,已经很不错了,希望收到更多你的精彩涂鸦!

马斌	山无棱,天地合,才敢与掌机绝,海水枯,山石烂,才能和PG说分手。
读者资料	男,18,新疆乌鲁木齐市和平路宁夏湾小区二号楼一单元501,830001

生在福中不知福

甘肃兰州 陈松延

前略……我的爸爸、妈妈都是干法律的人，所以经常出差。他们怕我孤单便给我买了台SP。结果却让我在同学的生日会上送人了。我也不好意思向他们开口要新的了。这不，下个月就是我的生日了，我很高兴地跟他们说："给我买台PSP吧！"听到这话我爸立刻说："PSP是游戏机吧，那东西多没意思，过几天爸爸出差给你买几张电脑游戏光盘，你装上玩去吧！"我听了这话很不高兴，便打消了这个念头，但我真的很希望自己有台PSP。



↑陈松延还随信给小枫寄了好多我完全不认识的动漫的卡片书签，看来要到动心那边恶补一下了。

每次看PG的时候，我都会忘记烦恼，重新振作起来。有句俗话说得好："命运，总是敢于向挑战它的人微笑。"我一定要努力，努力加努力！尽管没有游戏机，但我还是你们最大的支持者，希望PG越办越好，越办越精彩！

枫： 很可爱的小弟弟哦！其实当我打开信封看到20×20字被当作信纸的稿纸时，就知道你的年纪一定不会太大的。虽然如此，我想很多读者朋友在看到你的来信时一定会高呼："不公平！"的。理由自然是你目前在家庭中游戏环境的宽松。其实你如果真的那么想要PSP的话，完全可以换一种方式再跟父母交流啊。例如在某次小考中取得了比较不错的成绩，然后拿着成绩单跟他们诚恳地说出自己的想法，告诉他们自己真的很想拥有一台属于自己的PSP。我想他们一定会满足你的愿望的。说真的，你要珍惜现在的家庭环境哦，这是很多同龄人可望不可及的，这个年代的两代人实在太缺乏沟通了。最后听小枫哥哥的一句忠告："玩物不丧志！用好的成绩从父母那换回属于自己的快乐吧！"

做法让我真火大

江苏淮安 李蒙

其实每次都想写信给你，但又不知怎么写，生怕自己的话说过了。哎！作为读者也不容易呀！尤其是无机一族的，本来买本PG是为了"望梅止渴"的。可望到了梅，渴却止不住了。为了买GBA，我"吞"了一个月的菜金，上课饿昏过5次，终于买GBA了，厉害吧！

枫： 面对李蒙同学的这封来信，我实在是"赞"不起来。小枫可以很严肃地跟你说，我非常非常地不赞同你的做法。



怎么能为了买主机连饭都不吃呢?!这是一种多么愚蠢的行为啊！要知道你们现在正是长身体的时候，营养很重要。更何况，总是让胃空着，时间长了会得胃病的，很难治好，甚至会伴随你一辈子。难道玩游戏比身体健康还重要吗?!想想你们的父母如果知道自己的孩子为了游戏而做如此大的牺牲他们多伤心啊?！我是坚决反对大家这样做的。小枫在这里提醒大家，引以为戒，千万不要再做类似的事情！大家一定要听话，知道吗?

其实我并没有变

浙江海宁 朱晓飞

记得岚枫刚来编辑部时，那么平易近人、善解人意。我一度被你那平淡而简练的文字所吸引。但不知什么原因，近来的岚枫似乎有所不同了。在他的文字中我再也找不到从前所拥有的感觉，整天只见他在PGBAR中嘻嘻哈哈，"我的那位啊"什么的。致使我对PGBAR的好感度直线下降。在今期（枫语：朱读者指的是Vol.77）的回归中，我忽然找到了久违的感觉，所以本期最爱当然是PGBAR了……

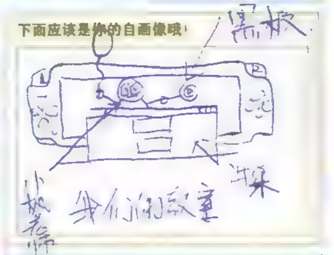
枫： 其间小枫与大家都经历过许多的改变，我很清楚自己曾经所做过的事情，也知道风格的改变对大家影响。我只想说，我所做的一切，都是为了让更多的读者喜欢上PGBAR、喜欢上杂志。



作为一名编辑，我的文字能让更多的人留恋那么就是最大的成功。只不过，随着时间的推移，慢慢的才明白，什么样的自己才是真正的岚枫。所以，我回来了，PGBAR也回来了……最后还是要对你说声"谢谢"，真的……

孙建夫	怪怪，自从下决心攒IDSL后就貌似没摸到过钞票。
读者资料	男，18，黑龙江省安达市安达高中二年十三班，151400





我们的教室　山西晋城 王玉冲

↑你敢把我画得好看点吗?!不过话说回来小枫上学的时候还真有当老师的冲动。



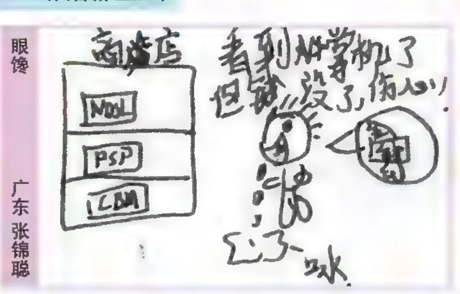
快交出NDSL　广东 冯景艳

↑这也是一种不错的打劫方式，但是这真的能威慑到别人吗?



怪物猎人2nd　河北 赵凯龙

↑咱们涂鸦这个版块好久没上正经点的作品了……



眼馋　广东 张锦聪

→小心一会儿被自己的口水淹着……当然淹到花花草草的也不太好嘛。

掌机迷2007年第11期抽奖



参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.81的抽奖活动截止时间为2007年7月1日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

79期中奖名单

PSP

内蒙古呼和浩特	李海洋

NDSL

江苏苏州	陈浩

[illegible]

地区	姓名
河北卢龙	曹再翔
辽宁沈阳	柴浩亮
天津	王雷
安徽马鞍山	吴家伟
吉林	徐博野

[illegible]

地区	姓名
广东阴江	冯显勇
辽宁抚顺	赵小龙
天津	马文斌
云南	贾迅超
北京	李东辰

ACEKARD

地区	姓名
上海	杜欣
山东济南	黄超
山西太原	刘晓华
浙江海宁	罗峰
江苏南京	何杰
山东青岛	夏云飞
福建福州	何玮

[illegible]

地区	姓名
辽宁铁岭	毛尚闽
吉林长春	林天
湖北武汉	徐祈
山东泰安	李文毅
四川成都	潘淼
天津	林志超
北京	吴肖迪

骆天俊　其实我并没有掌机，每次我在学校看见同学玩，我都会凑过去看看，其实心里非常想玩，我常向同学借来玩，可是只玩到半天。

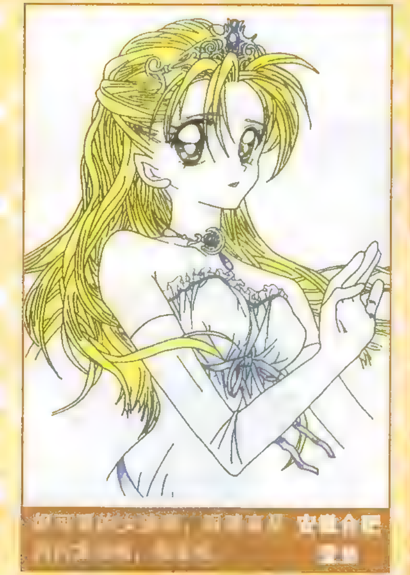
读者资料　男，14，广东省连州市文江南路二巷一号，513400



[illegible]



[illegible]型也是一样，笑



[illegible]



[illegible]色还需要[illegible]用心啦！要把人画成阴阳[illegible]人[illegible]身体比例[illegible]不够准[illegible]有很多地方看起[illegible]的，然则我要说一声：[illegible]牙[illegible]





[illegible]模糊了，但是人物的气势十足啊，让我顿时就被迷住了，No.1是[illegible]

张凌俊	为了买PSP，暑假我得打工赚钱。
读者资料	男，17，南京市建邺区茶南福国十二幢40号303，210017

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

震撼性的力量，虚面T恤新登场！如今你也可以体验到一护的亲身感觉，与BLEACH亲密接触。享受超凡的回头率！新推出了2款钥匙包，也是个性之人的选择。而喜欢轻松时尚的人不妨尝试羽翼的包包。当然最实用的要数柯南笔记本了，除了用来破案之外也可以平日使用。

独特个性　炫酷一夏！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。

(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。

- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中!

每张汇单邮费一律10元!
凡购买任意3件及3件以上享受特别优惠价30元/件



凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。



怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊“上手に焼けました”。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢?后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人！



多罗与流星T恤

仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。



福音战士泛用人型决战兵器

永远的EVA,永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的“泛用人型决战兵器”字样,周围加以警报式红色斜纹,充满迫力和号召力!脖子后面更印有EVA的LOGO。



阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典“便便”和幽默台词“对不起，如果你在吃晚饭！”的组合，设计巧妙有趣！推荐！



军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每每说话后面都要加一个“是也！”（であります）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。

2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗，保证。每款T恤数量不多，限量发售，先订先得预购从速。目前我们只提供L号(160～170cm)和XL(170～180cm)号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。

(以上图片仅供参考，产品以实物为准)



BLEACH虚T恤

相信看过《BLEACH死神》的人，一定对那“虚”无表情充满压迫感的面具印象深刻。这款T恤正充满了这种魄力，穿上后仿佛能感觉到力量的爆发！



战神之迫力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击,巨作战神2的魅力无人能抵,我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格！



太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓“咚”与“锵”，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！“太鼓达人”早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧!



少年阴阳师勾玉项链

●与日本神话息息相关的代表性勾玉，颜色翠绿剔透，触感冰凉令人产生无限遐想。佩戴它，你也能成为超越晴明的阴阳师！赶紧试试看召唤式神吧！

¥19 编号 7805



少年阴阳师羽毛项链

●小说、漫画、动画界的热作《少年阴阳师》新周边。饰有红晶、叶子挂坠和白色羽毛，配合银色链子，整味道与众不同。COS、平时装饰必备。

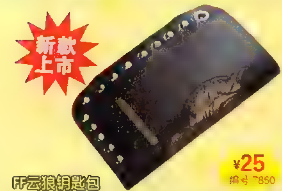
¥19 编号:7816

新款上市

羽翼时尚多用包

¥39 编号 7838

●以羽翼中的代表性形象黑白莫可娜为主题，尺寸22*22CM，使用光滑易擦的漆皮黑白光泽鲜明。肩袋长短可调，多层式设计，斜背、肩挎皆可，时尚又实用！



FF云狼钥匙包

¥25 编号 7850

●印有云狼图案，配合黑色皮革和铆扣，风格粗犷前卫。打开尺寸13*11CM。对于喜欢最终幻想或者各色风格的人而言绝对不可错过！



EVA钥匙包

¥25 编号 7849

●最酷的钥匙包！黑红相间的颜色搭配，外围镶有闪亮的铆扣，按扣式设计便于打开，内有夹层不仅可以扣钥匙还可放置钱币。



新款上市

名侦探柯南笔记本

¥19 编号 7827

●无限感动再次汇集，详细记录各种案情的线索的侦探必备道具。仿皮外壳烫金柯南LOGO，里面印有各部剧场版的资料介绍，亦可作为普通笔记本使用。



最终幻想神罗戒指项链

¥19 编号 7456

●以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著。



最终幻想眩酷腰链

¥25 编号 7445

●链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志。



柯南神秘投影钟

¥32 编号 7287

对准白色、黑色或者纯色墙壁，平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期，夜间看时间格外方便，配有钥匙环开门时还可当作夜灯使用。



柯南秘密侦探笔

¥39 编号 7254

●一头正常书写，一头为隐形书写，要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。（切勿对人眼直射或用于其他非正常用途）







新超级马里奥兄弟小情景5件组

¥29 编号 7782

全套共包括马里奥、路易、超级蘑菇、乌龟、栗子头5款，每一款角色的造型、上色都非常细致，配合相应可插拔的砖块、水管式底座，幽默有趣，将游戏中的一幕幕真实立体呈现！

Goomba玩偶（马里奥版）

¥49 编号 7760

玩过游戏的人一定都对这只Goomba记忆犹新吧？四处游荡的小敌人，尺寸高约25*17cm，工艺细致，那上扬的眉毛、尖尖的牙和凶悍的眼神，表情惟妙惟肖！头戴马里奥的红色小帽子，可爱有趣。



Goomba玩偶（翅膀版）

¥49 编号 7771

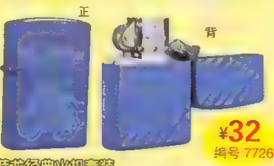
与马里奥版的工艺尺寸一样，也曾经在耀西中出现过的带翅膀的飞翔Goomba。身后的小翅膀显示出它的与众不同，用头顶的吊绳挂起来赏玩格外有趣，经典收藏！



名侦探柯南夏日清凉雨伞

¥35 编号 7793

蓝白相间带来 片清凉的柯南三折伞,携带方便,男女皆可使用。每一页上都印有柯南的标志性图案。



蓝龙经典火机套装

¥32 编号 7726

●XBOX360游戏大作《蓝龙》打火机。深蓝色底漆配浅蓝色图案,完美再现原作风格,正面的蓝龙图案与背面蓝龙英文相得益彰。附带机油和吸嘴。注意 未成年人请勿吸烟，使用时务必注意安全。



黑多罗多用挂饰4件组

¥39 编号 7759

●比白多罗多了一丝邪恶的黑多罗登场！全套4款表情，或笑或悲每一个都令人忍俊不禁。可以作为手机擦、挂饰使用,腕带上同样印有别致的猫猫表情图案。



地狱少女诅咒套装

¥29 编号:7748

●根据午夜零点访问的“地狱通信”设计而来，黑色外皮烫银“地狱通信簿”字样，里面的每一页都是 个投递窗口。配套一个诅咒藁人形挂饰,红、黑两色随机发送。



凉宫春日的忧郁Q版角色钥匙扣五件组

造型超Q可爱的凉宫春日角色钥匙扣，包括普通版与兔女郎版凉宫春日、长门有希、朝比奈实玖留以及阿虚，每一款都动感十足将角色性格完全表现，并附带SOS团吊牌。

¥29 编号 7670



地狱少女 铃铛手链

¥15 编号 7513

●“你要不要死一次……”清脆悠远的铃铛声响起你会联想起什么？手链采用黑耀石串珠，晶莹充满灵气，带有金色铃铛走起路来叮当作响，颇有动画中的味道。

GBA SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

截止统计时间：2007年5月30日

2007年	Broken Circle	7Raven Studios	RPG
2007年	哈利波特与凤凰社	EA	ACT



截止统计时间：2007年5月30日

2007年6月1日	DS AIR	任天堂	STG
2007年6月7日	股票商人 瞬	CAPCOM	AVG
2007年6月14日	Days of Memories	SNKPLAYMORE	AVG
2007年6月21日	BLACK CAT 黑猫协奏曲	Compileheart	AVG
2007年6月23日	赛尔达传说 幻影沙漏	任天堂	ARPG
2007年6月25日	哈利波特与凤凰社	EA	ACT
2007年6月28日	家庭教师REBORN DS 骸 强袭！	TAKARATOMY	ACT
2007年6月28日	WIFI对应 桌面游戏严选	HUDSON	TAB
2007年7月3日	百战天虫2 开战	TEAM17	ACT
2007年7月12日	西游记 金角银角的阴谋	D3 PUBLISHER	ACT
2007年7月12日	怪物农场DS	TECMO	SLG
2007年7月12日	洛克人ZX ADVENT	CAPCOM	ACT
2007年7月19日	火影忍者疾风传 最强忍者大结集5	TAKARATOMY	ACT
2007年7月19日	侦探神宫寺三郎DS 古老的记忆	ARCSYSTEM WORKS	AVG
2007年7月26日	元素怪兽 五神柱之谜	HUDSON	RPG
2007年7月27日	美妙世界	SQUARE ENIX	RPG
2007年8月9日	SD高达G世纪 CROSS DRIVER	BANDAINAMCO	SLG
2007年8月	甲虫王者 超级合集	SEGA	RPG
2007年8月23日	最终幻想 水晶编年史 命运之轮	SQUARE ENIX	RPG
2007年8月30日	ONI零 战国乱世百花缭乱	ATLUS	AVG
2007年8月	召唤之夜 精灵们的共鸣	BANPRESTO	RPG
2007年夏	太鼓达人DS	BANDAINAMCO	RAG
2007年	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
2007年	大金刚 丛林攀登者	任天堂	ACT
2007年	最终幻想战略版A2	SQUARE ENIX	RPG
2007年	口袋妖怪 不可思议的迷宫 时之探险队	任天堂	RPG
2007年	口袋妖怪 不可思议的迷宫 暗时之探险队	任天堂	RPG
2007年	海贼王 GearSpirit	BANPRESTO	ACT
2007年	三国志DS2	KOEI	SLG
2007年	最终幻想4DS	SQUARE ENIX	RPG
2007年	忍者外传 龙剑	TECMO	ACT

2007年	雷顿教授与恶魔箱	LEVEL5	AVG
2007年	河川垂钓DS	MMV	SPG
2007年	斗牌传说DS	Culturebrain	TAB
2007年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2007年	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
2007年	我是航空管制官DS	EA	SLG
2007年	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
2007年	牧场物语 对战方块	MMV	PUZ
未定	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	SPG



截止统计时间：2007年5月30日

2007年5月31日	大众高尔夫球场	SCE	SPG
2007年6月5日	盗墓者 周年纪念版	EIDOS	ACT
2007年6月7日	最终幻想2周年纪念版	SQUARE ENIX	RPG
2007年6月7日	龙珠Z 真武道会2	BANDAINAMCO	FTG
2007年6月12日	彩虹6号	UBISOFT	FPS
2007年6月19日	龙与地下城战略版	ATARI	SLG
2007年6月21日	扣杀球场3	BANDAINAMCO	SPG
2007年6月26日	变形金刚	Activision	ACT
2007年6月25日	哈利波特与凤凰社	EA	ACT
2007年7月3日	百战天虫2 开战	TEAM17	ACT
2007年8月21日	幽灵行动 尖峰战士2	UBISOFT	FPS
2007年9月13日	最终幻想VII 危机核心	SQUARE ENIX	ARPG
2007年夏	AIR	PROTOTYPE	AVG
2007年夏	疯狂出租车	SEGA	RAC
2007年	龙骑士的咏叹调	日本一SOFTWARE	RPG
2007年	R-TYPE战略版	Irem	SLG
2007年	英雄传说 空之轨迹SC	FALCOM	RPG
2007年	Fate/tiger竞技场	TYPE-MOON	ACT
2007年	游戏王GX TAG FORCE 2	KONAMI	TAB
2007年	最终幻想 纷正	SQUARE ENIX	ACT
2007年	海豹突击队 战术打击	SCE	STG
2007年	火影忍者 终极忍者英雄	TAKARATOMY	FTG
2007年	战神 奥林匹斯之链	SCE	ACT
2007年	异型症候群	Totally Games	ACT
2007年	大家的地图2	ZENLIN	ETC
2007年	炸弹人大陆P	HUDSON	ACT
2007年	狂野历险XF	SCE	SRPG
2007年	寂静岭 起源	KONAMI	ACT
2007年	恶魔城 血之轮回	KONAMI	ACT

田尻智 创造了口袋妖怪的人

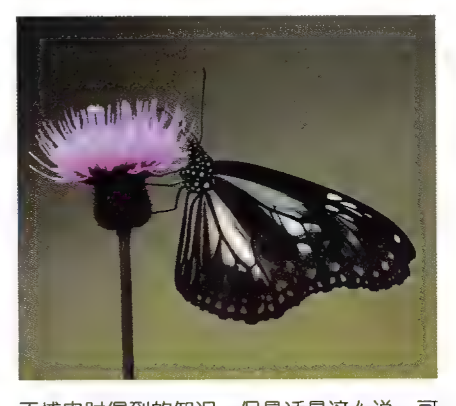
——接上期

经过自己调查了解的就会成为自己的知识

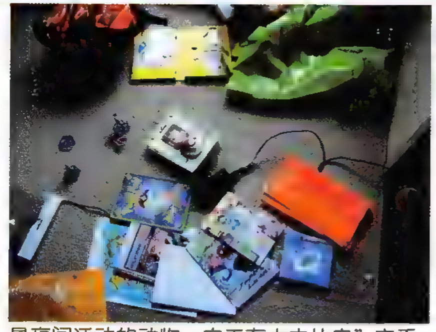
——这么说的话，田尻先生以前也有过这种，就算说是收藏癖的嗜好吗？

田尻■ 有过啊。在遇见游戏之前，我就有过这种收藏癖。“自己调查了解的就会成为自己的知识”是一种基本的生活态度，其实这也就是我人生的态度。大部分的捕捉昆虫图鉴上都会告诉读者，“在树皮上涂满蜂蜜，然后在夜里去捉”这种捕虫的基本。于是，我看到这里就明白了大部分的昆虫都是喜欢在黑夜出现的夜行性动物。这是我以前热中





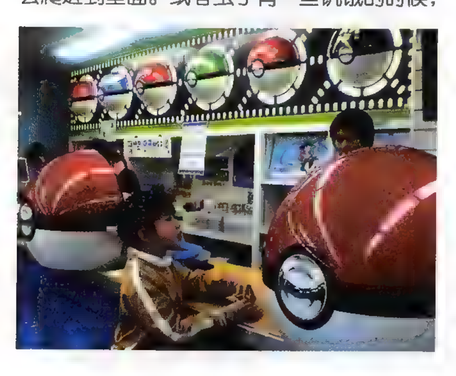
于捕虫时得到的知识。但是话是这么说，可是你也知道小孩子在半夜里根本就无法出去的（笑）。而且，还有些虫子，你也知道，那些虫子是专门出现在墓地附近的。想一想在那种地方，孩子一个人战战兢兢地从黑暗中搜索目标，同时还有蚊子的叮咬……（笑）。这可是一件非常困难的事啊！至少对于我来说是非常勉强的。那个时候町田市的附近，每天白天都要砍倒二、三十棵柞树。这对于人类来说不是什么问题，可是对于森林里的昆虫来说，这就是使他们的总数开始减少的行为。于是，渐渐地也无法用这种办法捕捉昆虫了。从昆虫图鉴上写着的“昆虫



是夜间活动的动物，白天在土中休息”来看，我想它们是否会在大树下的泥土里面睡觉，于是我就在大树背阴处的泥土上面放上一块腌咸菜大小的石头。之后每当学校一放学我就会马上来这里，挪开底面涂有蜂蜜的石头。那里有比我想像还要多的昆虫。我没有想到我自己琢磨的想法可以如此轻易地得到证明。可是，如果按照我自己的这种想法，那么昆虫图鉴上就应该写“有些昆虫也喜欢在白天活动”了……（笑）。

——我觉得也有必要（笑）。

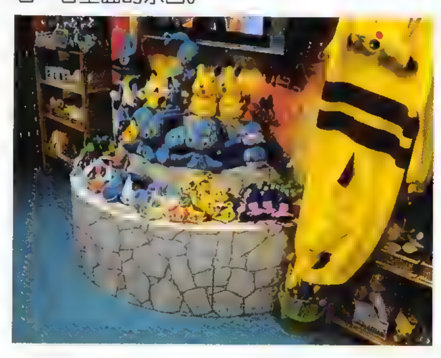
田尻■ 是啊是啊。要是知道它们在白天活动的话，我可以等在自己认为虫子多的地方，然后设下陷阱就行了。之后，我又明白了有些虫子之所以可以活得那么长时间的秘密。现在商家也开有了面向昆虫爱好者的昆虫商店，但是凭我以前亲自捕捉昆虫的体验和看过的昆虫图鉴，那些展示销售的昆虫不过是一些常见到的。而且，使用虫笼在经过一、两周的饲养后,大部分的虫子都已经奄奄一息了。其实只要往昆虫的饮水槽里放一些腐叶土就好了。这样在虫子想要休息的时候，它自己就会爬进到里面。或者虫子有一些饥饿的时候，



也会吃这些土的。另外的是在冬天饲养甲虫是注意保温,甲虫类的昆虫是非常怕冷的。世上本没有可以永远保持活泼健康的东西(笑)。所以，到了冬天的时候，最好还是让昆虫自由地冬眠去吧。比如放在水池下面阴凉的地方，注意不要被阳光直射，及时地喂给它们苹果吃。还有要注意保持周围合适的湿度。注意到了这些，我想虫子应该可以健康地度过冬天了（笑）。

——原来如此（笑）。

田尻■ 虽然我觉得开发游戏时不需要这些知识，但是开发的人也有必要了解这些。现在的町田市已经没有了我说过的这些捕捉昆虫的地方，它们居住的地方都已经变成了人家了。……可是，如果可以制作《口袋》的话，这个过程能让我感觉到再次回到了町田的森林里。这是一个“在制作游戏之前一直沉迷于其中的事物”。在整个制作游戏的过程中，我深深地体会到这就是我在寻找小龙虾的巢穴，然后一点一点挖开洞口，最后想要亲眼看一看里面的东西。



——你在制作《口袋》时，感觉是拥有了再一次经历捕捉昆虫时的机会吗?

田尻■ 不是，其实我在制作之前还没有意识我的那种感情。当使用妖怪球抓住怪物时，我想到也许可以让妖怪成为自己的助手。妖怪可以用来乘坐好进行远距离的飞行，可以借助它的能力深入到大海中，在必要的时候妖怪还可以为角色而战斗。我想要玩家可以自由地控制自己的妖怪。然后我按照自己的想法，为妖怪设计了各种像是几丁质的甲壳，走路活动时的动作。但是既然是在GB(注18)上发售的游戏，我想要制作成一个带有便携

式主机才会有的特别之处。这样想的结果就是——妖怪图鉴。除此之外，为了使“妖怪”变得更加人性化——比如在失去母亲后孤独的时候，还会沉浸在思念母亲的回忆当中(笑)。在继续的开发过程中我始终带着这种想法，可是在实际的制作过程中表现出来的感觉，却与自己想的发生了变化。可以说“图鉴”本来是一个让玩家能更加溶入到游戏中而设计的系统，可是在这个时候，我制作的思路已经变成了，为了让人类和口袋妖怪，包括其它的生物，一起和谐地生活在同一块大自然里，感觉难道不就是为了这个目标而完成的游戏吗？



——你说的这些，包括关于捕捉昆虫的故事，“侵略者”的种类，还有《口袋妖怪》中的图鉴，我觉得田尻先生，你不就是一个带有疯狂想法的游戏制作人吗？带着狂热的希望来制作游戏。拥有这种习惯的人也算是患有某种积习吧。这种积习可是如何改正也无法消除掉了的啊！

田尻■ 嗯，我觉得还是不要改正这种积习的好啊。比如在制作《耀奇的宝贝》（注19）时，就有不同的意见了。任天堂有个名叫横井军平（注20）的人——他现在已经不在了，我们一起参加了在半年内的时间里把游戏由GB版变成FC（注21）版的工作，他分配给我的任务就是提高游戏的可玩性。记得当时我就回答了说“没问题”（笑）。开始时我提出了三个游戏模式，可是其中两个都被否定。看到我事后的反应后，横井先生便对我说，“暂时不要管那种被否定的想法了，现在还是提高自己本身的能力吧！”这样的话。横井说的这些话在当时就如同迷雾中的帆船看到灯塔的光一样，于是我做的工作就在半年内顺利完成。从那时开始感觉到本来



是个乳臭未干的我，之前年幼时期的想法，和在游戏厅养成的一些习惯发生改变了。当有工作分配下来的时候，我可以条理清晰地做自己应该做的事。从横井先生那里我学到了，成为一名专业的制作人所应该具备的专业职责。

——噢，听你这么说，看来你的这种疯狂精神反倒得到助长了呀！

田尻■ 是呀，如果完全按照工业或者商业的流程来制作，那是不会开发出《口袋妖怪》的。最初时《口袋》的企划书没有得到通过，虽然那时正是《俄罗斯方块》（注22）的天下，其实主要原因还是GB卡带的容量无法满足游戏的制作。至于RPG游戏的数据传输线，他们说了“制作出来没有问题，但是真的有这种必要么”。于是我也直截了当地回答“有必要”（笑）。当时制作《口袋妖怪》的时候，我感觉最多需要三到四个专职开发人员，有一千五百万日元的预算就够了。



——要是放到现在考虑，真是无法想象（笑）。

田尻■ 确实是无法想象（笑）。在我们开发的过程时也都明白，制作出来的这些各种奇

怪的口袋妖怪一定要充满了引人注目的地方，可是这些各种奇怪的口袋妖怪可不是那么容易就办得到的（笑）。面对着巨大的困难，我想只有靠我们团队的精神来一起克服了。有时合理地安排活动，可以让工作变得既轻松又充满挑战。

——还有一个疑问，以前你说过的“游戏制作爱好者”时期的田尻智，那时对于游戏的热情是否也一直保留到了《口袋妖怪》？

田尻■ 是的。当周围的人看见我在制作的游戏时，总会说“既然还没有完成，还是快点放弃吧”。那个时候我还很年轻，可以为了自尊心而坚持着。现在想来，如果当时真的放弃了的话，我是无法原谅自己的（笑）。刚刚“花了半年时间好不容易地”制作完《耀奇的宝贝》的我，此时开始觉得成为了一名专业的游戏制作人，所以也开始认为应当把自己手头的工作完成。这种差不多两次作品都是同时开始的工作使我深有体会。此外，《耀奇的宝贝》的销售量也很让人满意。



——这么说当时你的想法得到了大家的承认了吧？

田尻■ 是的，任天堂方面也相信我。不过，有时他们也是希望我可以暂时把《口袋妖怪》放一放，让我去做其他的工作（笑）。还说过，“如果田尻先生想停止开发工作的话，我们也会给你另外的游戏去做”这样的话。

——那么你也应该是采取成熟的方法应对吧（笑）！

田尻■ 其实他们对我说的这些话，在当时我还觉得有些得意呢。我在公司里面对大家说，“必须完成”“做出来的游戏一定会大卖”，有时还说过夸张的“这次的作品将会改变整个游戏业发展的方向”这种话，反正就是使人能够精神振奋的话（笑）。

注18：一九八九年任天堂发售的便携式游戏机。控制由和FC相同的十字键与AB键构成，画面使用镶嵌在机体上的单色液晶画面。在发售大受欢迎的《俄罗斯方块》后，同时成为业界注目焦点。产品在遇到销售瓶颈时，通过发售《口袋妖怪》而再次复活。《口袋妖怪》通过背光机能可以产生特殊的“颜色”。

注19：一九九一年任天堂发售的GB和FC用软件。与《俄罗斯方块》的游戏方式相同，同样是消灭方块。游戏以独特的创意获得了玩家交口称赞。通过控制屏幕下方的马力欧翻转天平，改变上方下落角色的方向。当有“宝贝”碎片夹在相同的角色之间，就会被消除。

注20：一九四一年出生于京都府，任天堂第一开发部部长，曾参与开发Game&Watch系列和GameBoy等产品。一九九六年离开任天堂，成立KOTO株式会社。制作过著名动作解谜游戏《One Dozen One》。于一九九七年车祸离世。

注21：全称为FamilyComputer。受到雅利达公司推出的VCS影响，在七十年代到八十年代之间曾发售过几款相同类型的产品。于一九八三年发售家用游戏机FC，该产品具有使用简便，价格便宜，使用卡带式媒体等特点。此外任天堂推出的游戏软件也受到热烈欢迎。

注22：由俄罗斯数学家阿莱克斯·帕吉托夫发明的一种方块游戏，任何人在刚刚接触后便能熟练地进行游戏。转换从上方落下的方块，使之与下放的方块排列，然后可以消除掉一列的方块游戏。因为作品的游戏性相当之高，所以受到的反响是从来未有的。后曾于一九八九年在GB上发售。



正义的小使者
维护世界和平
洛克人归来

ROCKMAN 20TH ANNIVERSARY

洛克人20周年纪念



CAPCOM的小英雄

《洛克人》系列自87年问世至今，已经成为知名的系列游戏。



难忘的正统系列

洛克人的正统系列在1987年于FC/SFC/PS上推出，一共有8部作品。

PART2 X系列——横跨百年的恢宏之诗

1993年，FC平台成为强弩之末，面世两年之久的SFC已经成为了日本市场的绝对主流。另外一方面，在欧美市场，MD和SFC的战况一直处于胶着状态。由于SFC的CPU处理速度过慢，导致了该平台上动作游戏稀少，RPG和SLG兴盛的情况。CAPCOM的《圆桌武士》《名将》等街机移植作品在SFC上的表现十分拙劣，全力打造的RPG超大作《龙战士》也成为了曲高和寡之作。16位机时代的CAPCOM在家用机领域除了《街头霸王》之外几乎没有多少值得一提的作品。为此，稻船敬二和他的制作小组针对SFC本土动作游戏过少的情况，制定了SFC平台动作游戏新作的开发企划。一个针对16位机平台的，崭新的《洛克人》系列风格在稻船的脑海中开始逐渐成型。

在FC平台开发《洛克人》系列时，稻船敬二虽然贵为主创人员，但在实际工作中更多的是负责人设和美术工作，世界观和游戏设定则大部分由藤原得郎负责。而在《洛克人X》的开发过程中，稻船终于有机会引领全局，将新作设定成他心目中理想的战场。

如果说始祖《洛克人》系列如同一部热血激励的少年漫画，那么《X》系列则更像一部更具深度的青年漫画。和始祖《洛克人》系列那童话般的轻松风格相比，《X》系列的剧情风格变得更加凝重和写实，其中还掺杂了不计其数的人文思想：人类对于机械反叛的恐惧，保守制度下人和人之间的冷酷和孤立，个人和制度之间的对抗，甚至还提出了“机器人究竟应该算做人还是算做机器”这样极具深度的问题。始祖《洛克人》系列中充满嘻笑和温馨的剧情可以在游戏中一跳而过，而《X》系列则从初代就奠定了以剧情为主的发展方向，这也令其在众多ACT名作系列中显得格外醒目。



从初代《X》系列开始，稻船敬二就设定了一个无比庞大的世界观：在200X年，莱特博士发现洛克人根本无法和威利博士研制的机器人相匹敌，因此他决定将洛克人改造成一个更加强大的新型机器人。在制造完毕后，他意识到改造完毕的机器人拥有无限的潜力，却也拥有无限的危险性，于是决定对他进行彻底的安全性检查。但莱特博士随后发现，要想完全检验完毕机器人的安全性，需要长达30年的时间，而自己在有生之年显然是看不到这一天了。于是，莱特博士决定将这个机器人封印在密封舱内进行自动检查。威利博士得知莱特博士的计划后，也准备制造一个具有同等实力的机器人相抗衡。但不久之后，两位天才科学家便双双撒手人寰……

转眼间，一个世纪过去了。

210X年，科学家凯恩博士在一处秘密洞穴发

辛鑫	我左盼，右盼，上盼盼，盼来盼去，却始终盼不到NDS。
读者资料	男，17，辽宁省凌源凌钢钢城小区一号楼六单元501，122504



现了一个装有神秘机器人的密封舱。在开启密封舱之前，他收到了一封神秘的留言。

“这个机器人是第一个真正拥有独立思考能力的机器人，他拥有无限的可能性，我将他命名为X。但是，拥有独立思考能力是非常危险的，如果X违反阿西莫夫机器人三定律中的第一条：机器人不得伤害人类，那么X会变得十分危险，地球上没有任何武力可以打倒他。将X的安全性全部检查清除需要30年，也许我不可能看到这一天了，但我希望有人可以继续我的工作。请各位在安全检查完毕前不要开启这个密封舱。X具有无限的可能性，也具有无限的危险性。我只能祈求最好的结果。20XX年9月18日，莱特博士”凯恩博士对X的机能和结构进行了彻底的分析，他惊叹于一名机器人居然能够拥有比人类更为复杂和冷静的思考能力，X已经不再是一个简单的机器人，他甚至可以算是一种全新的生命体。凯恩博士以X为蓝本制造了具有极高思考能力和战斗能力的半机器人西格马，以及其后的无数半机器人。随着大规模生产工厂的发展，数量逐渐增多的半机器人已经逐渐融入到了人类社会的各个部分当中，拥有强大力量和冷静思考能力的他们为社会的建设立下了汗马功劳。半机器人和人类之间一直处于和平共处的状态，即使偶尔有反乱者在城市中作乱，也不过是反乱猎人在短时间内就可以解决的问题。这样和平的日子一直在持续，直到有一天……

反乱猎人17精锐部队队长兼总指挥官西格马在毫无征兆的情况下发动了武装政变，他将枪口指向了中央政府，意图消灭一直压迫在半机器人头顶上腐朽的人类。在他的影响力下，半数以上的半机器人都倒戈向了叛乱军一方。X和ZERO则率领仅存的反乱猎人部队向西格马发起了反攻，大地被战火所笼罩，第一次反乱战争就此爆发……

尽管在文字量上略显简陋，但初代《X》已经初步将一个未来硬派科幻世界观塑造了起来，其完善程度和深度都令人叹为观止。即使是以今天的眼光来看，初代《X》的剧情也具有极高的可塑性，多年后以本作为基础重制的PSP游戏《反乱猎人X》更是让许多从PS时代才开始接触《X》系列的玩家间接领略到了这部初代作品的非凡魅力。

尽管《X》系列的灵魂是剧情，但要想成为一款优秀的动作游戏，优秀的游戏性才是重中之重。《X》系列脱胎于的始祖《洛克人》系列，在对系统经过一系列外科手术后，它成功地将八位机时代萌芽式的游戏性在SFC上继续发扬光大。《X》系列和始祖《洛克人》系列在系统上最大的区别就是冲刺的引入。MD平台动作游戏比SFC平台兴盛得多的一大原因在于MD拥有比SFC快得多的图层卷轴处理速度，世嘉也一直以此为优势，打出“世嘉能做任天堂所不能”（SEGA Does What Ninendon't）的广告为MD造势。稻船敬二的制作小组曾经详细分析过MD平台动作游戏的代表作《刺猬索尼克》，他们认为虽然《索尼克》通过MD的高速图形机能创造出了令人窒息的速度感，但在游戏性方面和《超级马里奥》这种以平台跳跃为主的传统动作游戏相比依然显得较为单调，玩家在长时间游戏后容易产生厌烦情绪。于是，一个试图融合两种作品不同优点的想法在稻船的脑海中逐渐孕育，最终产生了《X》系列中主角最重要的技能之——冲刺。在战斗中，冲刺是躲避敌人



王皓	游戏是生活的调节钮，开的太大容易着凉，太小要上火，还是适当比较好。
读者资料	男，17，新疆石河子市第二中学高二一班，832000



攻击的最重要手段，尤其是在瞬息万变的BOSS战中，如果玩家没有冲刺能力护身，几乎很难躲避BOSS多样的攻击方式和适应BOSS刁钻的行动规律。冲刺在《X》系列中的重要性并不亚于攻击和跳跃。以普通冲刺为基础，游戏中还派生出了多种高级技巧：空中冲刺，冲刺中无敌，冲刺跳，冲刺三角跳……《X》系列的主角并没有索尼克那种风驰电掣的速度，但冲刺的加入却使得游戏的节奏大大加快，同时也大大降低了难度。

除了冲刺外，《X》系列另外一大重要能力就是攀墙的引入。由于主角拥有了攀墙下滑和攀墙三角跳的能力，一些在始祖《洛克人》系列中令玩家绞尽脑汁的悬崖和针刺地形已经很难对玩家构成威胁。由于玩家拥有了更多的能力可以和敌人在有限的地形中进行灵活的周旋，像始祖《洛克人》系列中不背版就无法过关的情况已经不复存在。而在挑战性较高的BOSS战中，由于场地中特意设置的墙壁的存在，玩家可以通过攀墙来回避BOSS的大多数攻击，这样就使得BOSS战的乐趣从始祖《洛克人》系列中单纯的“背版——击退BOSS”进化成为了“熟悉攻击套路——击退BOSS”。猛攻型BOSS看似密不透风的攻势中实则充满了破绽，玩家只需要在不断地躲避中不断寻找机会进攻即可化险为夷。而一些特殊的防守型BOSS（如变色龙）则要求玩家准确抓住转瞬即逝的攻击机会，以不变应万变，沉着应对才能获胜。尽管《X》系列是纯正的动作游戏，但在关卡设定和BOSS战方面则对玩家的应变能力和思维能力提出了一定要求，背版不再是万灵药，游戏的可玩性也因此大大提高了。

此外，《X》系列有别于一般动作游戏的特色就在于其丰富的隐藏要素，玩家需要在场景中收集八个增加HP上限的心以及数个莱特博士为X留下的装甲来增强自己的能力，这些隐藏要素的收集方法和顺序都十分值得研究，是对玩家非常大的考验。在玩家集齐所有心和装甲后，还能够得到隐藏的必杀技——波动拳，具有秒杀BOSS的恐怖威力。

初代《X》的对应年龄层相比较始祖《洛克人》系列更为高龄化，因此在人设风格上也进行了相当大的改动。X抛弃了洛克人儿童可爱的儿童造型，以更加成熟的少年形象登场。X的前辈ZERO则身着红色装甲，头后拖着超长的金色马尾，自系列初代以来便以其成熟冷静的形象赢得了极高的人气。最终BOSS西格马充当了始祖《洛克人》系列中威利博士的位置，但他的形象塑造显然比一个妄图征服世界的疯狂科学家更为成功。至于X的劲敌VAVA则在一定程度上陷入了传统奸角的俗套，然而他并不是一个简单的花瓶。相比较始祖《洛克人》系列中的善恶分明，《X》系列的角色塑造显得更具深度。正是这些复杂的人物关系和纠缠不清的宿命，为这一系列横跨八代的恢弘史诗打下了坚定的基石。

在西格马城的最终战中，ZERO以自爆攻击为代价重创了强大的VAVA，使得X最终击败了自己的宿敌，而ZERO自己也因伤势过重而牺牲。在



魏铭	因为有了游戏，生活才会充满乐趣，因为有了PG，才使玩家间有了交流的平台，加油吧！
读者资料	男，19，福建省古田县和平路五弄八号二单元，352200

城堡的最高层，X经过一番恶战终于击败了西格马。结束了第一次反乱者战争的X站在悬崖上，望着逐渐崩溃的西格马城，心中却没有丝毫的胜利感。厌恶战斗的他用力量击败了自己的半机器人同胞，自己也陷入了迷惑当中。“我……究竟为何而战？这样的战斗究竟要持续到何时才会结束？这样的噩梦又会持续多久？”

也许，只有他手上的暴击枪才能告诉他确切的答案……

在玩家看过制作人员名单后，突然出现在屏幕面前的西格马发出了自己将卷土重来的宣言，在最终战中身体已经灰飞烟灭的他却以病毒的形态存活了下来，而当他重新找到新的身体时，距离世界重新卷入腥风血雨也为时不远……直到游戏通关，初代《X》带来玩家的震撼才刚刚开始……



经过CAPCOM长达半年的广告轰炸后，初代《X》在1993年的年末商战登陆了当红的SFC平台，首周便杀出重围，获得了30万套的销量。而在欧美，由于SFC平台奇缺动作游戏，再加上本作出色的世界观设定，爽快的游戏节奏和较高的难度，本作在海外获得了累计百万套的惊人销量。这对于稻船敬二和整个第二开发部而言都无疑是巨大的成功，续作的计划也就理所当然地被提上了日程。

时隔一年后，于1994年年末发售的《X2》是《X》系列逐渐走向成熟的标志。游戏讲述在第一次反乱战争结束半年后，X率领反乱猎人进攻叛乱军残余势力的工业设施，却发现了一系列异常事件。而X自己，则在战斗中遭到了一伙三人小组的追击……种种征兆似乎表明，西格马的复活只是时间问题，为此，反乱猎人和叛乱军都为日后的大战做好了准备，第二次反乱者战争就此爆发。

由于稻船的制作小组在一年时间内对于SFC的机能挖掘得更加深刻的原因，《X2》在画面细致和流畅程度上都要比初代《X》高很多。CAPCOM制作人员还尝试在本作中用多边形效果来制作BOSS形象，虽然实际表现较为粗糙，但能在SFC上实现这样的效果也实属不易。系统方面，收集八个心增加HP上限的设定依然健在，同时装甲收集得到了一定强化，X拥有了超杀和空中冲刺的能力，资源探测器的加入更使得搜寻隐藏要素的难度大大降低。而隐藏必杀由前作的波动拳改为了升龙拳，不但入手难度有所增加，实际的实用性也比波动拳差很多，算是制作人员故意削弱隐藏必杀的表现。

在前作的剧情中，ZERO牺牲的情节被编剧一笔带过。而在本作中这个FANS非常关心的问题得到了完善的交代。ZERO的头部水晶Zet Brain和胸部装置Zet Heart成功被凯恩博士回收，但他的头部、上半身和下半身则落入了敌人手中。在叛乱军的残余部队中，有三位能力强大的反乱者，他们各自拥有ZERO身体的一部分，在战场上向反乱猎人发出了挑战，被称为“反击三人组”。在游戏中，反击三人组会在八大关卡的隐藏关中乱入，能否将三人全部击败，夺回ZERO全部的身体部件，是玩家能否达成完美结局的关键之处。

最终决战中，在复活的ZERO的帮助下，X成功摧毁了西格马的身体和病毒核心，然而西格马却留下了让人无法理解的遗言。

“X，我再一次败给了你，但是我不会就此消失，每一次我的身体毁灭后，我复活时的力量也会变得更加强大，总有一天我会将你踩在脚下。只是我不明白一个问题，为什么ZERO他会……他明明是博士的最后一个……不！”

这句台词，直到多年后玩家才理解了其中的真正含义，当然，那是后话了……（待续）

作者：CTU Macro

刘凡宇	我是个逆转FAN，为了迎接逆转4的到来，我正在复习逆转1、2、3。
读者资料	男，18，广西河池市高中234班，547000



野村哲也的世界

从《最终幻想7》的人物设计开始，野村哲也受到了众多玩家的热烈支持。之后由他担当制作的《王国之心》系列作品在PS2时代的玩家中掀起了一阵风潮。如今的野村哲也已经由单一负责角色设计的美工人员转型成为游戏的制作人，我们这次对他的采访，将从"转职"这个话题展开。

从原画设定到游戏制作人

——野村哲也先生从一开始进入Square（现Square Enix）的时候，从事的是FF5的角色绘制工作，将天野喜孝先生的原画改绘成适合游戏的点阵格式。之后又参与了FF6中的角色"西捷亚"的设定。当时的环境，允许所有的人参加游戏的企划设计吗?

野村哲也氏（以下，敬称略）：FF的制作，在那个时候差不多就是那个样子的。无论是当初制作FF5，还是现在对FF5进行重新的制作，参与者都提供了很多主意。那时的会议是自由参加的，坂口先生主持会议，大家都拿着自己的企划书。不过我对于硬件的机能等技术问题还不是很了解，在入社之前我从事的主要还是广告设计方面的工作，对于设计方面还是比较熟悉的。当时我所盼望的，就是我的企划书能够被主管人员看到……别人的企划书都是电脑打印的，我的企划书则是用手写的，这样的话比较容易被注意吧。我除了在写字的时候格外注意，所配的插图也画得很仔细。在FF5策划的时候我就设计了一个和西捷亚差不多的人物，当时没有入选，在制作FF6的时候，我把这个人物形象稍做修改，重新交了上去，最后被采用了。这个人就成了FF6里的西捷亚。影忍的形象也是这样设计出来的。

——野村先生在设计方面很在行吧。

野村：过去我在学校经常自己设计一些《大富翁》一样的桌面游戏的图画，然后画出棋盘大家一起玩。像漫画创作这样从无到有的过程很有意思，我也一直喜欢。

——那时候的经验现在依然保留了吗?

野村：这个也是相对而言。如果只就游戏的策划来说，我在那时候还真不知道怎么写这个企划书。我向前辈们请教关于游戏制作的问题，从他们那里汲取情报，经过学习之后，再自己写出游戏的制作计划。FF5的时候我虽然写了企划书，但是完全通不过审查。这些经验到了6代制作的时候派上了用场。当时我们这些新来的人年龄相仿，经常5、6个人坐在一起交流自己的点子。到了晚上，我们一起边喝酒边谈话，这样的工作环境真是太好了。

——当时和你一起的同事们，现在还在Square Enix吗?

野村：不，除了我一个人之外，其他人后来都已经辞职，去别的公司工作了。和我同期的人，有Brownie Brown（负责《圣剑传说 玛娜英雄》开发）的社长龟冈慎一先生，开发DS游戏"Contact"的上田升先生（现任Audio代表取缔役），大家都独立工作，干出了一番事业。还有不是和我同期的，后来入社的皆叶英夫先生（FF9、FF12艺术总监，Design Nation代表取缔役），在制作FF6的时候和我一同撰写了企划书。

与迪斯尼交涉制作《王国之心》

——野村先生最初担任游戏制作人，是在制作《王

野村哲也的世界



国之心》的时候。那时候游戏的制作过程是怎么样的呢？

野村：以前有很多人问过我这个问题，当时我的回答比较零散，还有些话被大家误解了。这次还是趁这个机会好好说说吧。这个游戏的最初设想从制作FF7的时候就开始了。但是真正进行策划的时候，大概是做FF8的时候了。但是那时候我们在构思的游戏还不是现在的《王国之心》。游戏系统和《王国之心》相同，但是主要角色里并没有迪斯尼的人物。让迪斯尼的角色加入游戏是桥本真司先生提出的主意。当时我们和迪斯尼公司在同一个写字楼里办公，乘电梯的时候经常和他们的员工在一起，桥本先生和他们谈话的时候就想到，为什么不能做一个有迪斯尼角色的游戏呢。后来他把这个主意告诉坂口先生，想做一个以米老鼠为主角的RPG，但是坂口先生觉得这个提案并不好。当时我和他们一起开会，就主张应该做一个这样的游戏。说不定当时坂口先生就认为“米老鼠RPG这样的游戏还是交给哲也去做好了”（笑）。当时我就觉得这个游戏里应该再多一些迪斯尼的人物，之后我就和桥本先生一起去找迪斯尼的人员交涉这件事情了。

——大概是从什么时候开始交涉的呢？

野村：那是FF8制作之后的事情吧。我们去了几次美国迪斯尼总部，在那里观摩了动画和景点的制作。美国方面对我们进行了详细的解释。他们的主张是制作一个以唐老鸭为主角的游戏。之后我又结合了自己的观点，设计出《王国之心》的最初原形。

——那个时候，你就担任游戏制作的导演了吗？

野村：不。那个时候《王国之心》的企划工作刚刚完成，接下来的制作还没有决定怎么做，当时决定的“这个迪斯尼游戏”的制作人的人选是别人。我当时没有想做制作人，当时我有很多事情做，如果让我从事这种和本职差别比较大的制作，如果做不好的话就有点太浪费资源了。但是后来公司决定让我来制作，我没办法拒绝。和我一起参加制作的同事们都说，“我们就是愿意和哲也一起工作才要制作这个游戏的，带头的要是换了别人的话我们也不做了”，他们的话让我决心把游戏做好。当时参加游戏制作的人大多是FF7和FF8的核心制作人员，大家一起努力，开始《王国之心》的制作活动。

——主要制作成员都没有变吗？

野村：是的。后来又有一些人加入了制作，但是从一开始就参加的人，没有一个脱离队伍的。

制作了众多作品的野村哲也

——现在即使不从游戏导演的立场上看，你也参加制作了“Compilation of FF7”等许多游戏，是吧？

野村：我们公司有一个不成文的规定，在从事过去游戏系列续作或新作的开发的时候，要尊重原班开发人马的意见。所以FF3要向田中弘道先生请教，FF4则是时田贵司先生，陆行鸟的问题要问石井浩一先生，FF7的问题得问北濑佳范先生。在制作FF7系列游戏的时候，我向北濑先生请教了很多东西，他对我很信任，很多东西让我自己决定，他自己也为游戏的制作帮了不少忙。

——在《FF7 危机核心》（CC）的制作中，您从事的不只是原画设计吧？

野村：从头衔上来说主要就是角色原画的设计。但是游戏的企划书也是在北濑先生的授权下由我写的，但是最后我不用为这个负责（笑）。我和游戏导演田钿一起工作，两个人配合得一直十分顺利，轻松愉快。

今后的野村哲也

——野村先生在今后有什么打算吗？

野村：只要我还在公司，就必须从事各种各样的工作，所以我会不停地干下去。虽然我的工作经常不能确定，但是有3样工作是我认为非做不可的。其中一个就是《最终幻想Versus XIII》。而且现在我已经着手进行这项工作了。

——还有2件工作呢？

野村：这个得等到适当的时候才能够着手……

——野村先生的心里，应该已经有打算了吧。

野村：虽然我很想做，但是这个工作的规模以我一个人的力量是不可能做出来的。总之我并不想做那种一直从事开发或者一直从事经营工作的人。

最近闲暇时玩的游戏

——听说最近您在闲暇的时候玩的是《怪物猎人Portable 2nd》，现在玩得怎么样了？

野村：现在这个游戏已经玩得差不多了。虽然限制范围之外的东西我不清楚，但是怪物名单上的目标只剩一个了。估计大家在看到杂志的时候，游戏已经打通了吧。

好马还要配好鞍!

PSP玩家必备的终极使用工具书!让你真正了解PSP!



第四刷 **桃红版** 全国上市

第一、二、三刷全部售完，第四版再度出击!

第一刷 黄版 售完
第二刷 蓝版 售完
第三刷 绿版 售完

超值定价 19.80元

火热接受邮购中

邮购请注明“PSP奥技” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部(收)

联系电话：010 64472177 / 64472180 邮编：100011 邮资免取